Año 1 No. 1
PRECIO PACTO
$18,000 M.N.

CLUB Nintendo®

EDICION ESPECIAL CON LOS 3 PRIMEROS NUMEROS

LOS 3 PRIMEROS

01
0 10722 79971 7

¡YA APARECIÓ!

manualidades Disney©

¡Fácil para sus hijos! ¡Fácil para usted!

Una revista con muchas y variadas actividades manuales, para que sus hijos se diviertan con sus amigos.

Ahora con Disney usted tiene un mundo de manualidades para entretenerlos.

Manualidades Disney, más fácil para todos.

¡YA ESTA A LA VENTA EN SU PUESTO DE REVISTAS!

EDITORIAL

Este es el primer número de CLUB NINTENDO, la única revista oficial de *Nintendo* en México. Esta publicación surge para establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de *Nintendo* y *C. Itoh de México*, único representante oficial en nuestro país de *Nintendo of America*.

Queremos saber qué opinas, qué quieres saber o qué quieres decir. Escríbenos tus preguntas, comentarios, tips y secretos sobre cualquier juego y sobre la revista a Pestalozzi 838 Col. Del Valle, México D.F. CP 03100.

Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de *C. Itoh*.
Recuerda que CLUB NINTENDO es para ti.

SUMARIO

PRESENTAMOS:

CLUB NINTENDO
Año 1 No.1 Diciembre 1991

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez/José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/ Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Dlegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Gerente de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de Ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mujica
Ejecutivaos de Ventas: Elena Marrón y Héctor Tellez
Teléfonos: 561-17-62 352-04-15 352-32-66

(DR) **CLUB NINTENDO** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamin Bustamente Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México. Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana. Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo.

Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra. S. A. de C.V. Lucio Blanco No. 435, Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel: (525)352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No.57 Iztacalco México, D.F. Tel: 590-27-07.

(c) 1991 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

En esta sección podrás preguntar todo lo que quieras saber acerca de NINTENDO o la revista. Sin embargo, en esta ocasión, también hablaremos sobre quién es Dr. Mario y cómo se juega.
¡Escríbenos!

4

¿Qué hay dentro de...?

TETRIS

Aquí encontrarás todo lo que se esconde detrás de un juego, de un cassette de las empresas que los fabrican, cómo se les ocurrió quién es su creador y muchas cosas más. Hoy hablaremos de Tetris.

15

Los retos de Mario

Contesta las preguntas que te hará Mario en esta sección para ser reconocido como un gran jugador. ¡No dejes de leerla!

21

GAME BOY

Nintensivo

SUPER MARIO LAND

Aquí podrás vivir una nueva aventura con Mario, quien a lo largo de 12 diferentes e increíbles mundos, tendrá que enfrentarse a raros y peligrosos personajes. Tú serás el que lleve a Mario al rescate de la princesa Daisy.

MARIADITOS

Trucos, secretos y estrategias aprenderás en esta sección exclusiva de Game Boy, para disfrutar tus cassettes. Ten la seguridad de que aquí encontrarás lo necesario para poder terminar los juegos de Game Boy.

La bolita de cristal

Battletoads es el nuevo cassette de Game Boy.
No dejes de leer la información sobre este sorprendente juego.

Los GRANDES de GAME BOY

NINTENDO y C. Itoh te recomiendan los 10 cassettes para Game Boy más solicitados por el público.

30

Nintensivo

Muchos son los enemigos y los obstáculos que deberá vencer Super Mario en su tercer aventura para llegar al último mundo de este juego. Con lo que aquí te presentamos seguramente podrás terminar el cassette que a muchos amiguitos se les dificulta.

6

¿Quieres terminar este cassette? Entonces observa los gráficos y tips que te presentamos, con todas las técnicas que los profesionales usan para lograrlo.

No debes olvidar que la práctica de golpes es importante para combatir a tus enemigos.

analizando a:

THE SIMPSONS

En esta ocasión Bart descubre a un grupo de mutantes espaciales que planea conquistar el mundo. Ayuda a los Simpsons a luchar contra los invasores.

MEGA MAN 3

No dejes de tener este cassette, los nuevos trucos de Mega Man te encantarán. Prepárate a disfrutar de uno de los cartuchos con mejores gráficas y sonido.

BATTLETOADS

Este cassette representa un gran avance en cuanto al diseño de videojuegos. Es tan bueno que no debes dejar de jugarlo hoy mismo. Tú solo o con la ayuda de un amigo.

ROBOCOP 2

Adquiere este cassette y como RoboCop lucha una vez más por la justicia y la paz en la Ciudad de Detroit, que esta vez ha sido enviciada por el malvado Cain.

THE LAST NINJA

Investiga ataca y escapa de tus enemigos. Disfruta de este juego que supera en gráficas y sonido al original Last Ninja.

14

Los GRANDES de Nintendo®

En este momento, los 20 cassettes más solicitados y vendidos en México te asombrarán. C. Itoh te los recomienda.

17

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS

Nuestros expertos, SPOT y AXY, viajaron a los Estados Unidos para conocer e informarte de todo lo relativo a los nuevos juegos que están preparando los licenciatarios y que seguramente muy pronto tendrás en tus manos.

18

MARIADOS

Si tú estás mareado por no resolver un juego, escribe a esta sección y te ayudaremos.

26

el control de los PROFESIONALES

Para que goces más de tu NINTENDO, aquí te damos varias recomendaciones y consejos que tienen que ver con las ventajas que te ofrecen los juegos originales y las desventajas que tienes al comprar cassettes piratas y adaptadores que no se adaptan a tu NINTENDO.

28

La bola de cristal

Si quieres conocer el futuro de NINTENDO, en juegos y accesorios, sólo tendrás que asomarte a esta sección. En este número te platicaremos del Nuevo Sport Set, el cual tiene varios elementos que lo hacen muy interesante, como el hecho de tener entrada para 4 jugadores.

29

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en vivo y a todo color cómo Mario acaba con Bowser.

RESET

Entérate de lo que verás en nuestro próximo número.

36

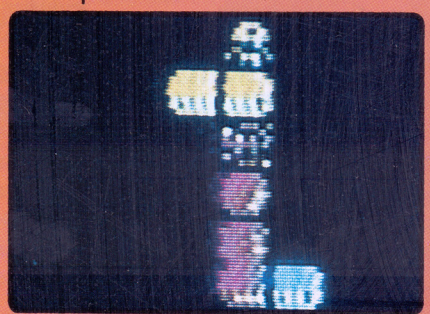
TUS PREGUNTAS A

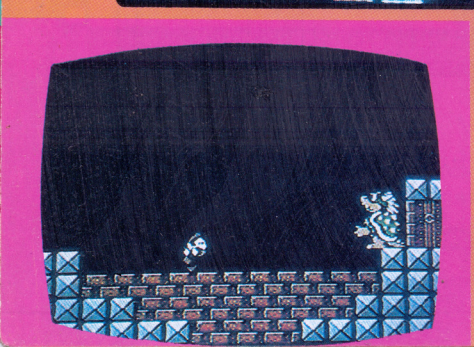
DR. MARIO

Dr. Mario te da la bienvenida a las páginas de CLUB NINTENDO, en donde podrás conocer, preguntar y hasta criticar todo lo que en ella encuentres. Claro, sin olvidar que también tus sugerencias serán bien recibidas.

Para eso sólo tienes que escribirnos y en esta sección aclararemos tus dudas sobre NINTENDO, o la revista. Sin embargo, antes de iniciar las respuestas a algunas preguntas que son comunes entre los aficionados, veremos quién es Dr. Mario y cómo se juega.

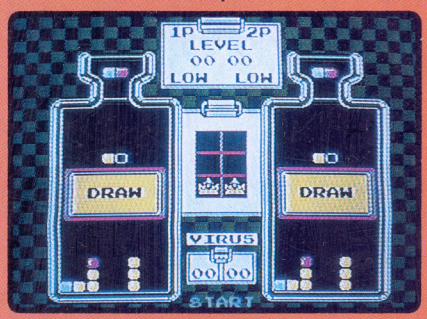
Mario, el personaje más importante en tu NINTENDO, aparece esta vez convertido en doctor cuya especialidad es acabar con los virus. Para ello cuenta con cápsulas de diferentes colores que al acumularlas sobre cada uno de los traviesos y bailarines virus, hace que estos desaparezcan.





Ahora prepárate para ir en ayuda de Dr. Mario.

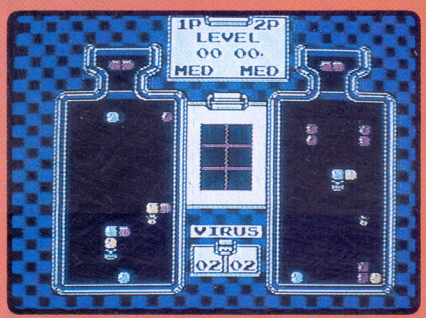
¿Cómo se juega? En el frasco que verás en la pantalla encontrarás muchos virus de colores a los que eliminarás con las cápsulas que Dr. Mario tiene en su poder.



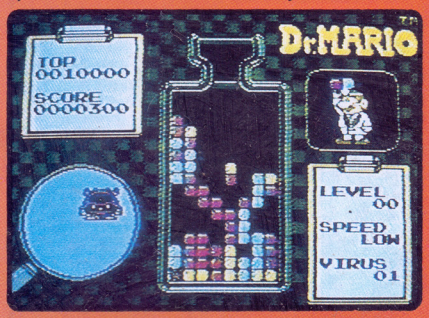
¿Habías visto un empate?

La finalidad de este juego es hacer líneas horizontales o verticales del mismo color para ir desapareciendo los virus. Esto lo lograrás cuando, por ejemplo, coloques 3 mitades de cápsulas rojas o más sobre uno de los virus rojos.

Aquí tienes la ventaja o ayuda de ir viendo en la parte superior de la pantalla la cápsula que enseguida caerá.



También puedes jugar en competencia con otro jugador y cuando logres hacer que dos líneas desaparezcan en una misma jugada, Dr, Mario lo castigará y le arrojará dos mitades de cápsulas que caerán simultáneamente sin que pueda controlarlas. Hasta que termine de caer su castigo él podrá volver a jugar, lo que te dará cierta ventaja.



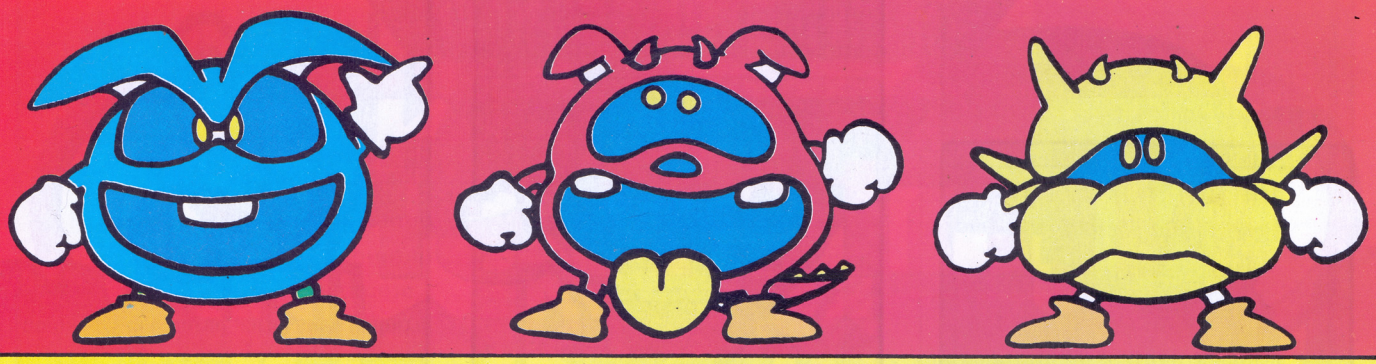
Observa como AXY logra desaparecer 10 líneas a la vez.

Hay que evitar que las cápsulas se amontonen de diferente color, ya que en ese caso se irán acercando a la entrada del frasco y la bloquearán.

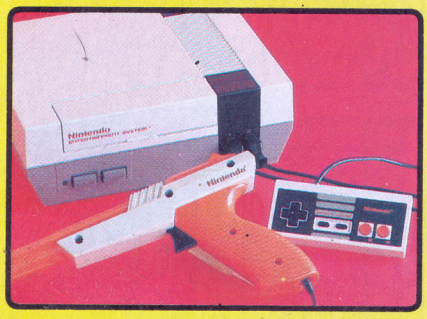
Erradica a los virus, termina el 20-rápido.

Para un mayor control del juego te diremos que con el botón A harás girar la cápsula a la derecha, con el B girará a la izquierda; también podrás desplazarla a ambos lados de la pantalla con las flechas correspondientes, y si presionas hacia abajo la cápsula caerá más rápido.

Si te equivocas y sabes que ya no puedes salvar tu juego, podrás resetearlo rápidamente apretando A, B, select y start al mismo tiempo.



Cuando surgió la idea de hacer CLUB NINTENDO, nuestra primera meta fue darles a todos los jugadores de NINTENDO en México una revista completamente en español para facilitarles la solución de todos los cassettes que C. Itoh ha traído a nuestro país.



También nos dimos cuenta, al visitar diferentes tiendas que venden cassettes de NINTENDO, del interés de muchos amiguitos por conocer algo más de todo lo que rodea a su juego favorito.

Sus dudas no eran sólo sobre los juegos, querían saber quién era C. Itoh, qué significaba NINTENDO, cómo se hacía un cassette y muchas cosas más.

Todo esto ya lo iremos comentando en nuestros próximos números, pero ahora platicaremos de la limpieza de tu Nes.

Un día un amiguito nos preguntó: ¿Tengo que limpiar mi NINTENDO? y ¿con qué?

Para empezar te diremos que sí necesitas limpiarlo. Todos los aparatos eléctricos o electrónicos requieren estar limpios para que el polvo que se les introduce poco a poco no dañe sus sistemas.

NINTENDO pensó en ésto y diseñó un cassette limpiador que se llama Cleaner Kit Nes, el cual ayuda a mantener en buen estado tu pasatiempo preferido.

En la compra de este cassette se incluye otro aditamento para que puedas limpiar los cartuchos; son como "toallitas" largas que limpian muy bien el interior de cada cassette, asi tus juegos durarán más y tendrás mejor calidad en la imagen de cada uno de ellos.

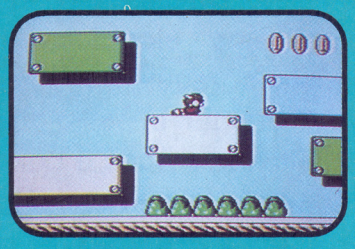
No olvides que a partir del próximo número publicaremos respuestas a las preguntas que nos mandes a esta sección y que se refieran a NINTENDO, C. Itoh o a tu revista CLUB NINTENDO.

CURSO Nintensivo

Este curso Nintensivo no te dará todos los secretos de Super Mario 3, pero te dará suficientes tips y estrategias para poder terminarlo. Tal vez no lo logres a la primera, pero no te desesperes, sigue avanzando hasta que lo logres. Con las 28 alitas que te darán de premio al terminarlo podrás recorrer todos los mundos que te faltaron para investigar trucos y secretos y nos escribas tus descubrimientos.

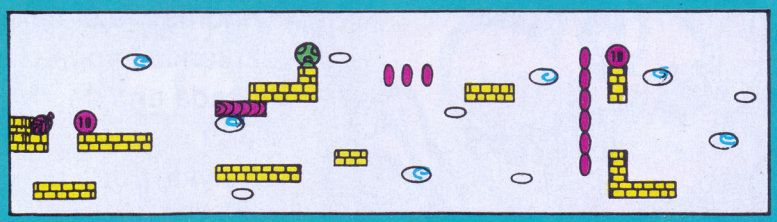
1-3

Antes que nada, al encontrar un bloque blanco agáchate (presionando hacía abajo por 5 segundos) y pasarás por detrás del gráfico; camina rápido a la derecha hasta después de donde termina el mundo y hallarás la ***primera flauta***.



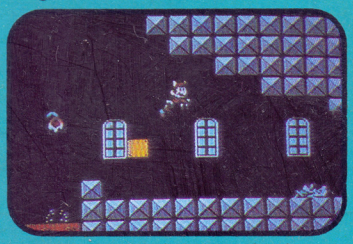
1-4

Aquí toma 44 monedas o más y al terminarlo aparecerá un hongo secreto que te dará una ***alita (P Wing).*** Fíjate en el dibujo donde están los 2 bloques "monederos".



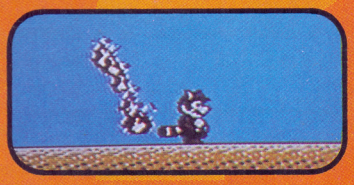
SUBCASTILLO

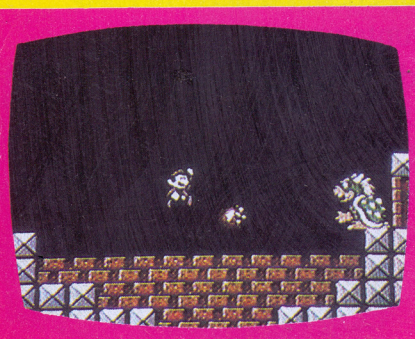
En el subcastillo del mundo 1 vuela con traje de mapache hacia arriba y cuando estés fuera de la pantalla vuela a la derecha. Ahí encontrarás la ***segunda flauta.***

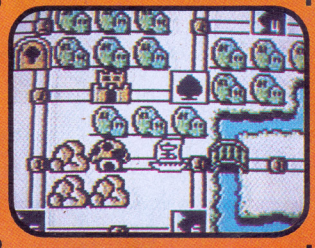


Salva al rey del mundo 1 y te darán una ***alita (P Wing)*** Recorre todo el nivel 2 y obtendrás una ***nube*** (para pasar el subcastillo del 8), luego toca la ***primera flauta*** para llegar al Warp Zone; no entres a ningún tubo. Toca la ***segunda flauta*** para ir al mundo 8.

A las flamitas del desierto puedes eliminarlas si las atacas con la cola cuando apoyen la cabeza en el piso. ***SPOT***



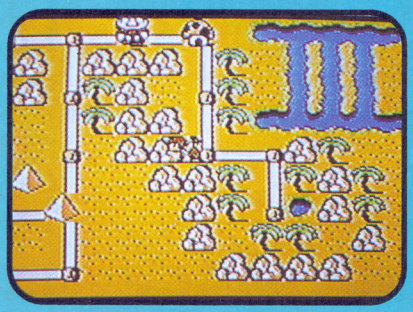




Para que salga el barco blanco necesitas que la cantidad de monedas que tomes sea repetida en sus dos dígitos (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 77 monedas el score debe terminar en 70) y tienes que terminar tu tiempo en una decena cerrada porque si terminas en 1 ó 7 te aumenta 50 más en el score y éste se modifica.
AXY

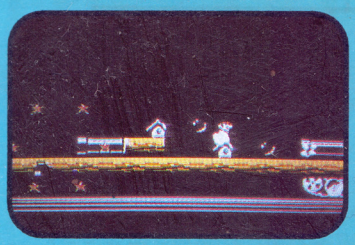
SUPER MARIO BROS. 3

Si te cuesta trabajo sacar la ***alita (P Wing)*** en el 1-4, tienes otro camino:
En el mapa del mundo 2 una de las tortugas te dará un martillo.
Usalo para romper la roca de arriba a la derecha. Ahí encontrarás una casita de Toad que te da un ***traje de rana*** (muy útil para pasar por debajo el primer barco del mundo 8) y también verás un Fire Brother que te dará la ***tercera flauta***.



Ahora toca ***la flauta*** para ir al Warp Zone y métete al tubo del mundo 5.
Después del 5-1 y 5-2 el hongo de Toad te dará un ***traje de Tanooki*** (muy útil en los tanques del mundo 8) y una de las tortugas te dará ***una alita (P Wing)*** . Con ésto ya podrás tocar por ***segunda vez la flauta*** para irte al Warp Zone y ahí mismo, sin meterte a ningún tubo, vuelve a tocar ***la tercera flauta*** para irte al mundo 8.

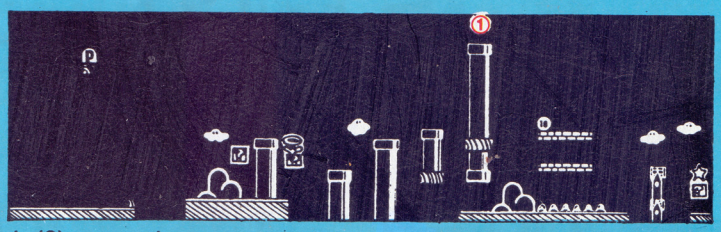
MUNDO 8

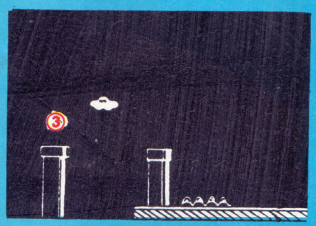


El primer tanque pásalo con habilidad tratando de mantenerte en el último tercio de la pantalla. Mata a los Rocky Wrench después de que te avienten la llave. Si estás en línea al ver un cañón, brinca inmediatamente. Si estás debajo de un cañón espera a que dispare y después brincas. Al final tendrás que vencer al Boomerang Brother. Hazlo con calma, sin desesperarte.
En el siguiente barco déjate caer sin miedo al agua en cuanto puedas. Pásate por debajo de los barcos sin dejar de nadar y lo pasarás todo sin problemas.
Pasa rápido las manitas del mapa. Si te atrapan pasa el nivel con habilidad.
Si no puedes pasar el barco volador, usa tu ***primera alita (P Wing)***.

8-1

Entra con traje de mapache y encarrérate de un lado a otro en el poco espacio que tienes. Vuela verticalmente y encontrarás un P Switch; acciónalo, aparecerán muchas monedas debajo de ti. Otra vez vuela pero ahora hacia adelante. Cuando vayas cayendo sigue presionando **A** hasta llegar a un tubo(1), métete y encontrarás un bloque con 3 vidas.

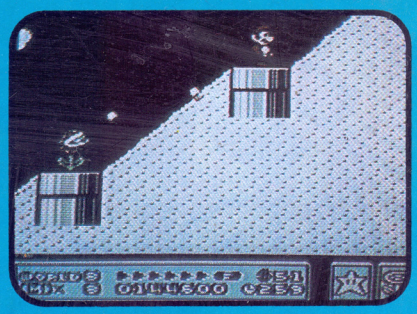




Abajo(2) encarrérate como si fueras a volar y ya que oigas que estás listo da un pequeño salto y métete al tubo de inmediato, así saldrás volando; cuando pierdas vuelo sigue presionando **A** y cae con cuidado sobre el tubo(3), brinca con cuidado al siguiente y terminarás el nivel.

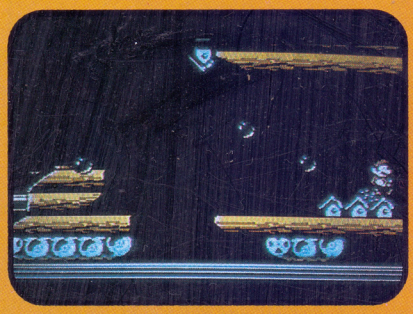
8-2

Déjate caer en la primera arena movediza; abajo a la izquierda encontrarás un hongo o una hoja. Al salir quédate quieto hasta que la flor te dispare dos veces, entonces ve saltando a la derecha. Si tienes traje de mapache encarrérate y vuela, si no, toma vuelo presionando el botón B y salta justo en la orilla. Sólo así llegarás al otro lado. Terminado el nivel no te metas al tubo. Sigue por arriba al temible subcastillo. En un próximo número de esta revista te diremos paso por paso cómo resolverlo; mientras podrás pasarlo con ***la nube*** que te dieron en el nivel 2.



ULTIMO TANQUE

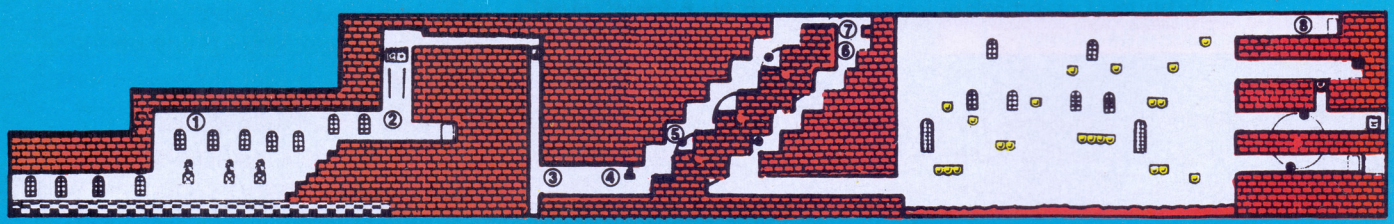
Ya sólo te falta este tanque para llegar al castillo final. Al entrar mantente pegado a la derecha de la pantalla. Después de pasar los tres cañones juntos, trata de irte enmedio de la pantalla; mucho cuidado con los Rocky Wrench.



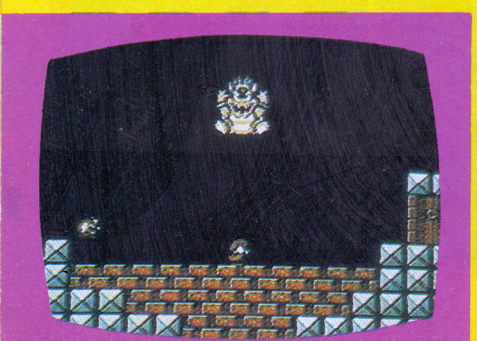
Para deshacerte del molesto sol carga una tortuga y párate de frente a él y cuando se te lance te desharás de los dos. SPOT

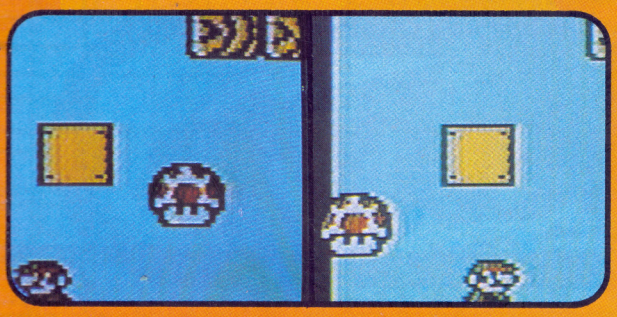
ULTIMO CASTILLO

Antes de entrar ponte tu ***P Wing***. Vuela lo más alto que puedas desde el principio, pasa por encima de las tres estatuas que disparan(1) y luego sube por el hoyo en el techo(2), camina a la derecha, baja por la dona pero evita caerte saltando al pasillo(3).



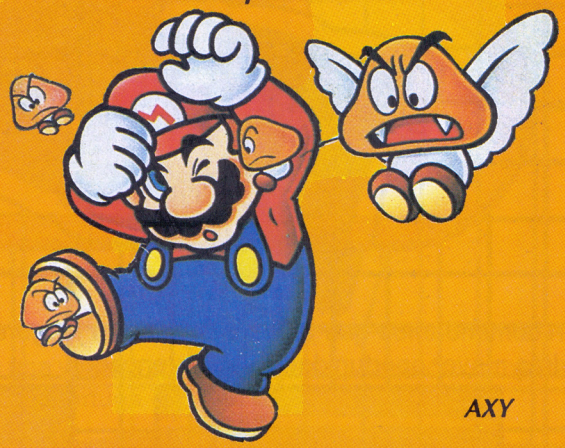
Avanza rápido sin volar hasta los escalones. Cuidado con el fuego(4). Salta rápido hasta el tercer escalón(5) y ahí quédate hasta que pase el otro roto-disc; vuela hasta el final de las escaleras, pégate a la pared derecha, salta y harás aparecer un bloque con una vida. (6)Agáchate y presiona **A** para volar metiéndote en el hueco entre el bloque y el techo y pasar a través de la pared(7). Sigue volando sin dejar de tocar el techo hasta la puerta(8).





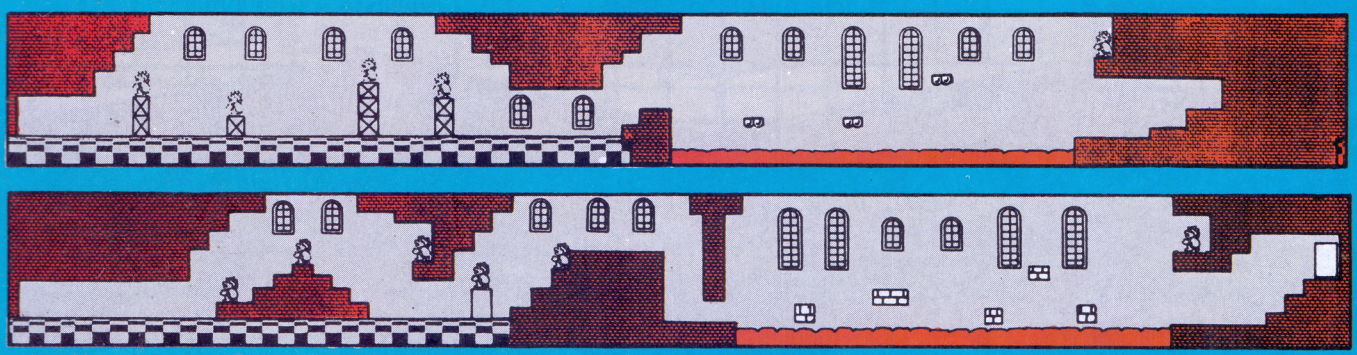
Tú puedes controlar la salida de los hongos si al golpear los bloques lo haces cargado al lado derecho, así éstos saldrán del lado izquierdo y viceversa.

Para que los pequeños microgoombas dejen de entorpecer tus acciones, sólo tienes que moverte de un lado a otro con movimientos rápidos.



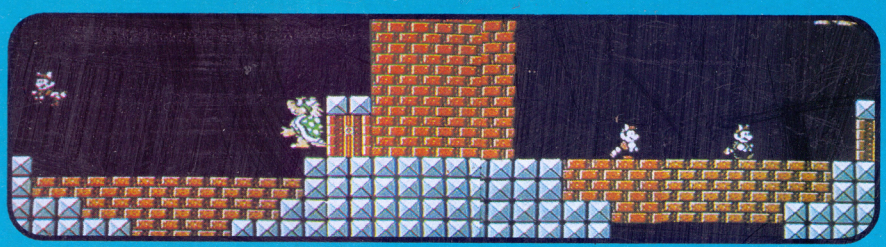
AXY

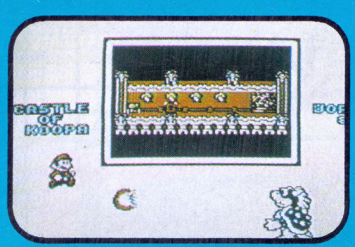
En el siguiente cuarto avanza volando y pasa las estatuas (sólo la primera dispara).
Al llegar a la lava agáchate y vuela así pegado al techo, cuidando que no te toque el fuego que te disparan.



Métete otra vez a través de la pared por el hueco entre la estatua y el techo. (1)Entrarás a otro cuarto muy parecido, (2)sólo que aquí no vueles agachado pues podrías trabar el juego si tratas de pasar por la pared(3).

Del otro lado de la lava métete a la puerta y en ese cuarto avanza sólo hasta el tercer tabique rojo; si te sigues aparecerá Bowser disparando fuego, pero si te regresas y vuelas por arriba hacia el lado izquierdo encontrarás otro Bowser que no dispara.
Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo. Si te agachas no te hará daño, él brincará sobre ti pero también hará un hoyo. Después de sus tres brincos en el mismo lugar se caerá en el mismo agujero que él hizo.
¡Cuidado! no te vayas a caer junto con él.

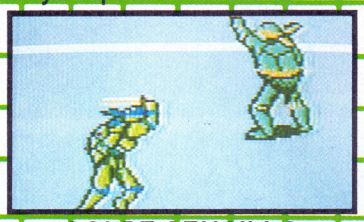




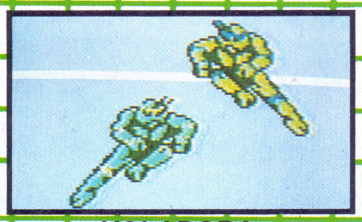
¡Felicidades! Has terminado Super Mario 3. Espera a ver el final ¡no pongas Reset! Al apretar Start tendrás 28 alitas para revisar los mundos que te faltaron.

CURSO Nintensivo

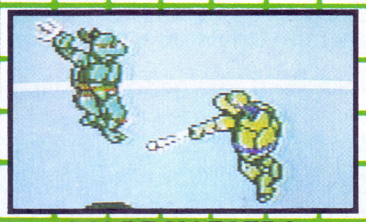
Te recomendamos que antes de iniciar un juego en forma practiques tanto los golpes como las voladoras, pues así tendrás mayor oportunidad de salir vencedor.



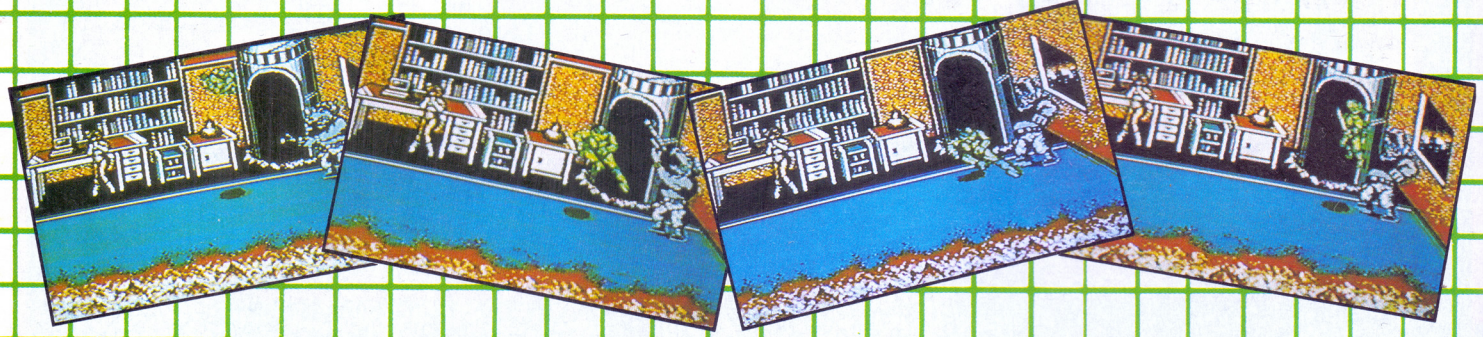
GOLPE SENCILLO
presiona B



VOLADORA
oprime A y luego ← B B →

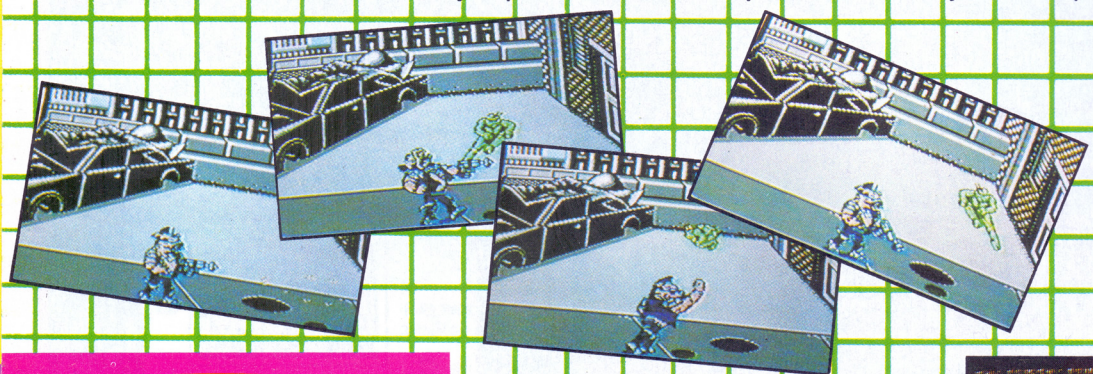


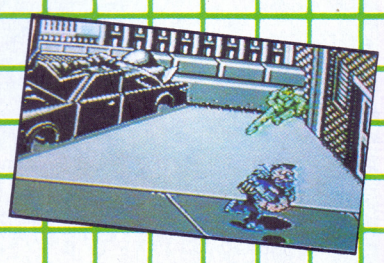
GOLPE MAESTRO
presiona A y de inmediato B

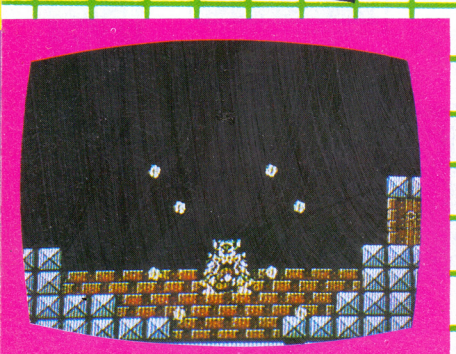


El primer jefe es Rocksteady. A él lo puedes vencer fácilmente si brincas alejándote, y cuando estés en lo más alto del salto aprieta la cruz ← o → para patearlo en las piernas. Aléjate con un salto y vuelve a repetirlo.

El siguiente es Bebop. Aléjate de él aproximadamente media pantalla; cuando te dispare saltas sus ondas y le das una voladora y con otra te alejas al lugar donde estabas; si vuelve a apuntarte repites todo. Cuando se ponga para correr lo saltas con una voladora sin tocarlo y esperas. Ahora, si te apunta o corre, tú ya sabes qué hacer.



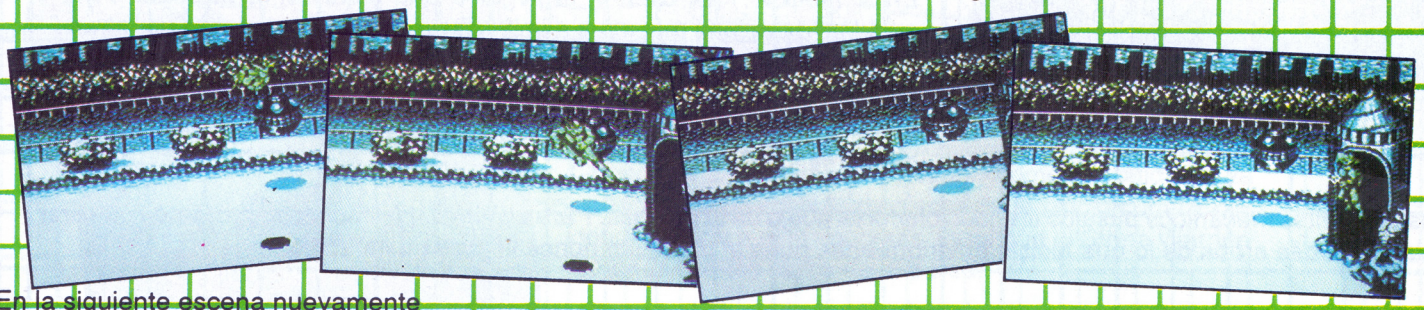




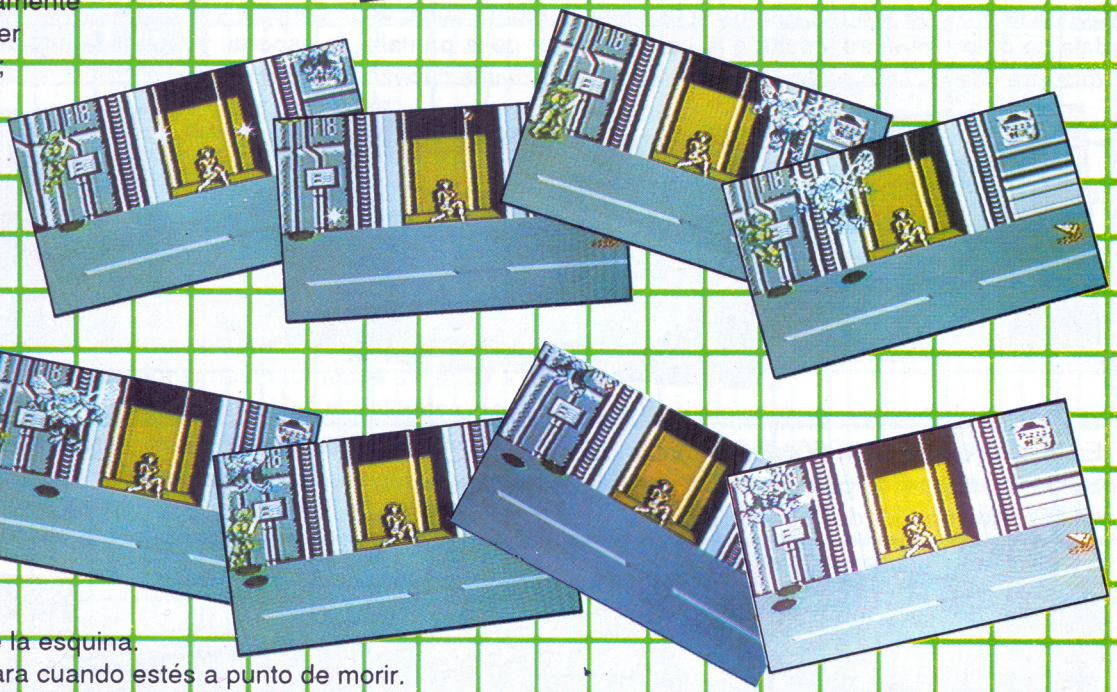
El que sigue es el Doctor Baxter Stockman. Colócate en la orilla del piso, casi en el agua pegado a la derecha, y volteas a la tortuga hacia la izquierda; no pares de dar golpes maestros hasta vencerlo, es fácil con esta estrategia .

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

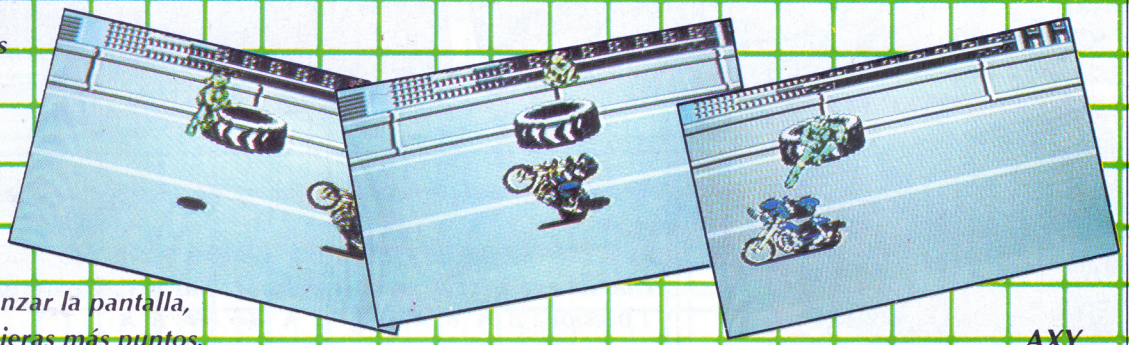
Con Tora tendrás que alejarte de él saltando y al llegar a lo más alto dale una voladora; ésto lo repites y no podrá arrojarte bolas de nieve; si llegara a lanzarte una, la esquivas subiendo o bajando la tortuga sin brincar.



En la siguiente escena nuevamente te enfrentarás al Doctor Baxter pero transformado en mosca; colócate en la esquina superior izquierda y espera. Cuando dispare saltas sin moverte de tu lugar, el segundo disparo lo mandará hacia arriba cuando tú ya caíste; si se te lanza, dale un golpe maestro y se alejará. Si dispara, repítelo. También puedes dejar que se te lance y cuando esté arriba de ti das voladoras hacia la orilla de la pantalla; repite ésto sin dejarlo salir de la esquina. Recuerda guardar la pizza para cuando estés a punto de morir.



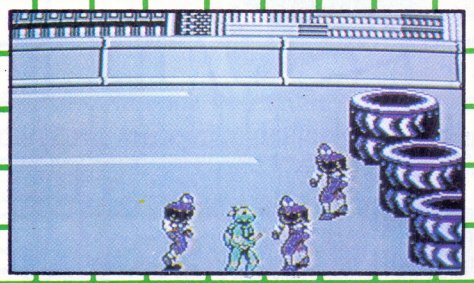
Más adelante, en la "Avenida Madison Square", encontrarás una parte donde hay una llanta y salen motociclistas de ambos lados, entonces te colocas en línea con el que va de derecha a izquierda, cuando aparezca, bríncalo, y dale una voladora por atrás.. Repite ésto, sin avanzar la pantalla, hasta que ya no quieras más puntos.



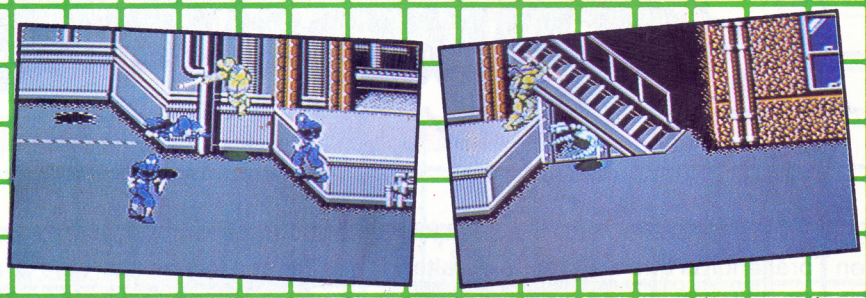
AXY

Al final de esta escena hay tres pares de llantas; después de que te arrojen 3 llantas da una patada voladora a la esquina inferior derecha, moviendo el control así ↘ te atorarás y no te tocarán mientras no te subas.

SPOT.



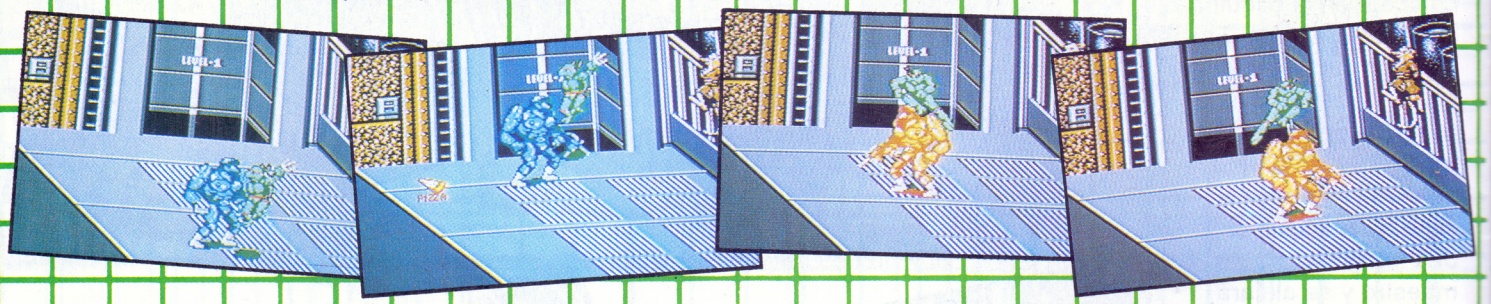
La siguiente escena la pasarás en patineta; para vencer a los Blackhalnk (helicópteros), usa la técnica que muestra el juego cuando lo prendes y no pones start (demostración).



En la fábrica Rock Quarry, al llegar a una plataforma, colócate en la esquina, da golpes maestros a la izquierda y así no te tocarán por atrás. Esto lo repites en la esquina que hay al terminar la plataforma, después te caerán unas arañas mecánicas que podrás vencer fácilmente si te colocas arriba y en la orilla de la plataforma pegado a la pared, tirando golpes maestros.

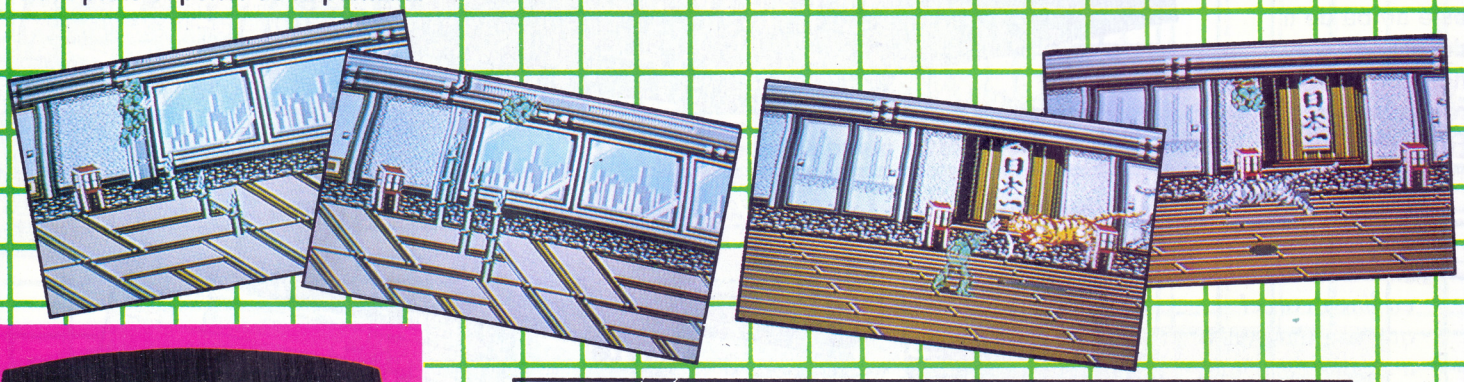
Los mosquitos mecánicos pásalos tirando voladoras abajo de la pantalla. Para eliminar al último mosquito tienes que tirar voladoras más arriba de lo que hiciste anteriormente, pues el mosquito nunca llegará hasta abajo.

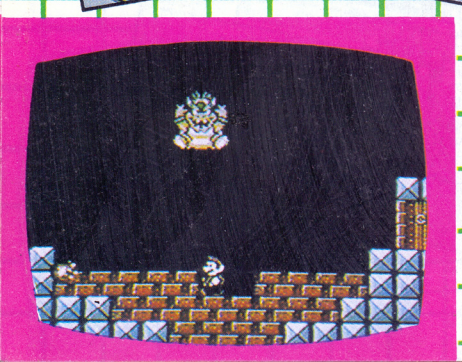
Con el jefe Stone Warrior (guerrero de piedra) pégate abajo de la pantalla y al centro. Antes de alinearse con la tortuga dale un golpe maestro y salta a la parte superior de la pantalla, lo esperas y repites la jugada; otra jugada sería darle voladoras de un lado a otro, pero apenas le tocarías la cabeza.



En la casa del Shogún te saldrán unos picos de bambú. La forma más facil de pasarlos es brincando y avanzando en la parte superior de la pantalla.

Después te saldrá un tigre de la pared. Párate frente a él, dale un golpe normal y salta rápido para quitarte de su camino; repite esta técnica sin desesperarte.

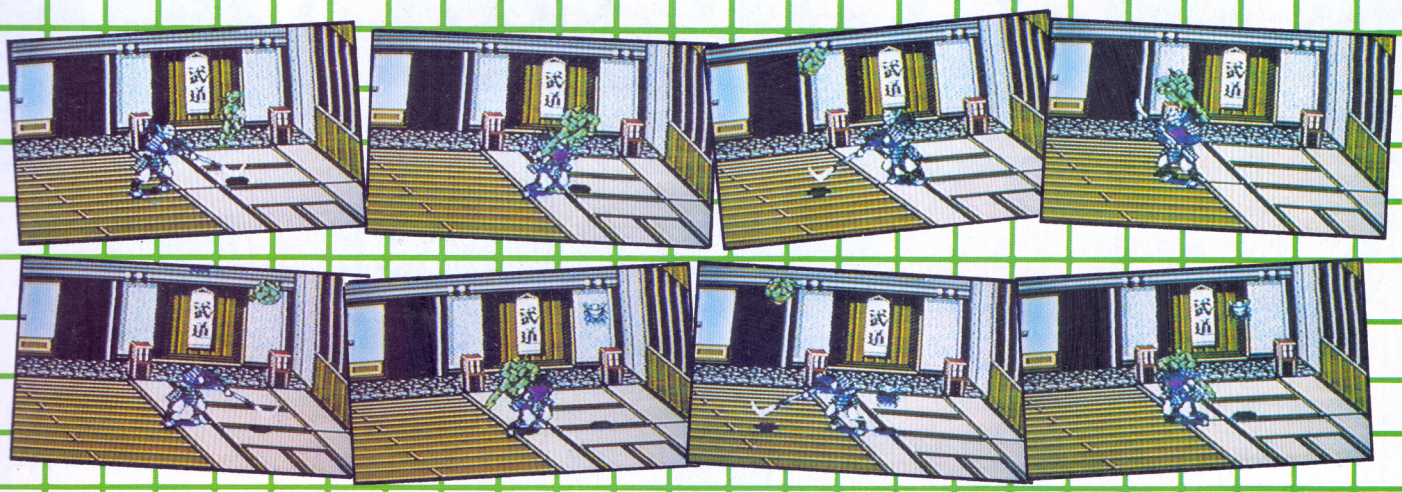


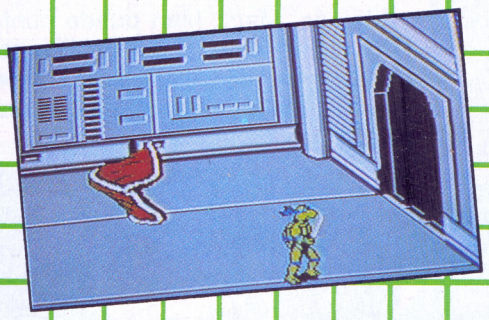


Recuerda que el lugar más seguro es la parte baja de la pantalla.

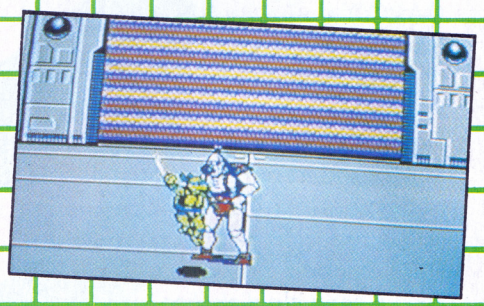
Para seleccionar la escena que quieras y además tener 10 vidas, cuando aparezca el nombre del juego haz lo siguiente: en tu control 1 presiona B A B A ↑ ↓ B A ← → B A

Al llegar al Shogún da patadas voladoras de un lado a otro sin parar; cuando vuele su cabeza trata de mantenerte al centro y darle las voladoras en sentido contrario al de la cabeza.



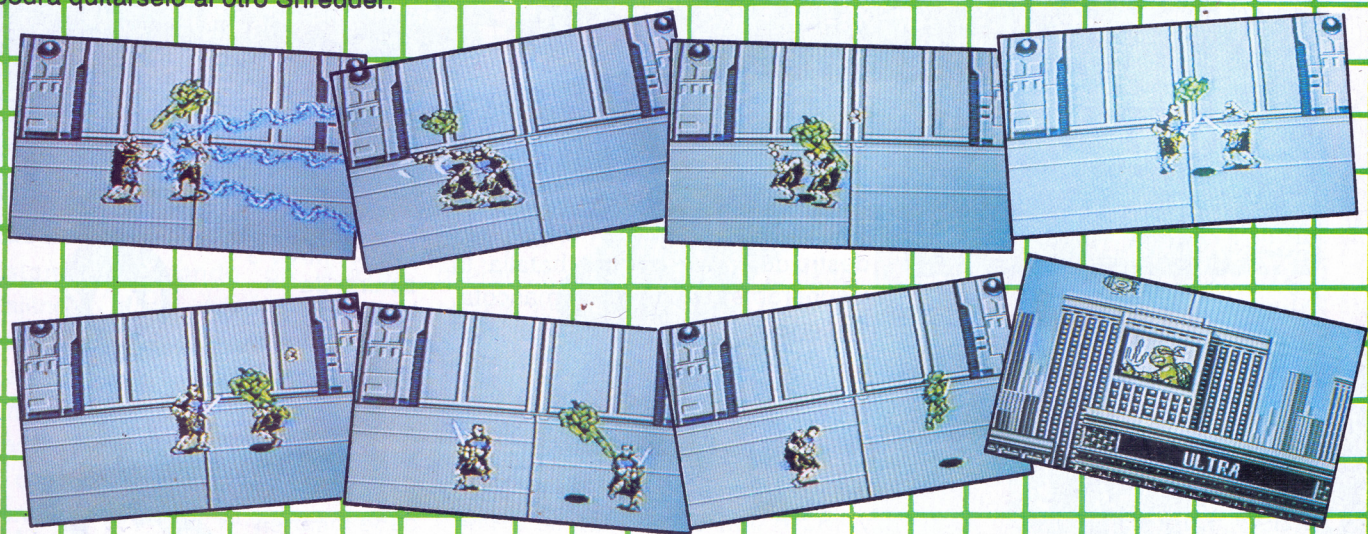


Cuando llegues al final del Technodrome ten cuidado, ya que Granitor (el soldado de piedra) te lanzará la puerta por donde saldrá; a él lo vencerás igual que al Stone Warrior. Cuidado con los rayos de la pared.



A Krang lo elimínas también con la misma técnica de golpes maestros. La de voladoras es muy arriesgada .

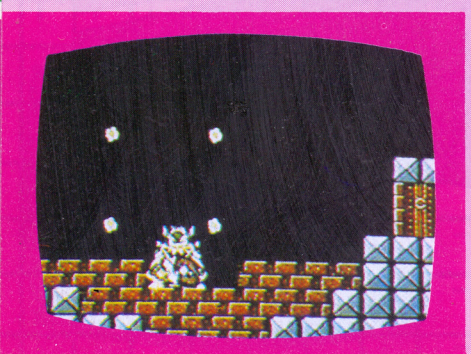
Vencer a Shredder no es fácil si no sigues esta técnica. Cuando salga se duplicará para confundirte sobre cuál es el falso y cuál el verdadero. Tírale voladoras hasta tumbarle el casco a uno de los Shredders.
Casi siempre el primero en perder el casco es el falso, entonces a ese ya no lo tienes que tocar. Quítale el casco al que queda pero ¡cuidado! no toques al primero que enfrentaste. Una vez que le quitaste el casco dale unos golpes más y a los dos los vencerás muy fácil.
Si juegan 2 tortugas haz que una de ellas entretenga al Shredder que primero haya perdido el casco, así la otra tortuga podrá quitárselo al otro Shredder.



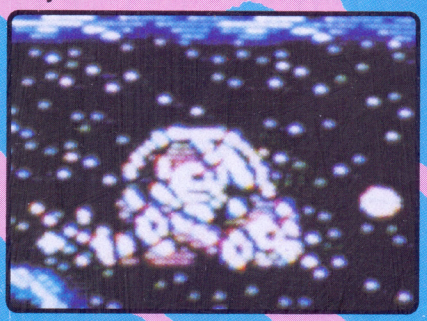
analizando a:

MEGA MAN 3

El ha vuelto, y no viene solo.
MEGA MAN 3 es la más nueva secuela de la serie, la cual ha demostrado ser una de las mejores para NINTENDO por sus excelentes gráficas, su muy buena música y su gran acción, cualidades que no podían faltar en un juego de CAPCOM.
Esta vez Mega Man retoma la lucha contra su archienemigo, el Doctor Wily, quien después de engañar al Doctor Light (creador de Mega Man) logra apoderarse de los cristales de poder para lograr su maléfico sueño: la construcción de un robot gigante.
Para impedir que el Doctor Wily lleve a cabo tan diabólico plan, Mega Man debe luchar contra 8 nuevos robots, que son: Magnet Man, Snake Man, Needle Man, Hard Man, Top Man, Gemini Man, Spark Man y Shadow Man.

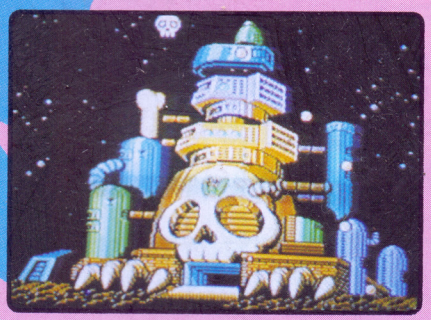


Y no sólo ésto, sino que también debe luchar contra los "fantasmas" de los robots de la parte II que vienen por venganza y contra un misterioso robot que aparece en algunas escenas; eso sin contar los muchos peligros y trampas de la guarida del Dr. Wily.



¿Suena difícil? por eso Mega Man se ha preparado con nuevos trucos, como su nueva barrida que evita muchos peligros y le permite avanzar en caminos estrechos; su gran reserva de hasta 9 tanques de energía, los cuales recuperarán la vitalidad de Mega Man para evitar ser destruido a mitad de una batalla; la insuperable ayuda de su mascota, el perro mecánico "Rush", el cual puede transformarse en 3 diferentes máquinas como: Rush Marino, para más libertad de movimiento y ataque en el agua; Rush Trampolín, para alcanzar grandes alturas sin esfuerzo y Rush Jet, con el que se evitan peligros de profundidad.

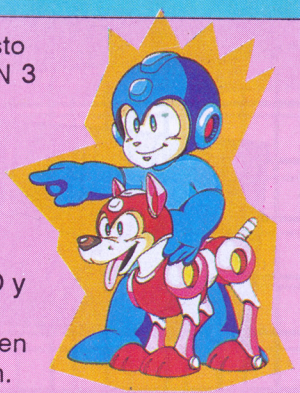
Además, Mega Man puede contar con las armas de los enemigos que vaya destruyendo, las cuales pueden causar mayor daño a los diversos enemigos futuros.



Si eres eliminado en alguna escena tienes la posibilidad de continuar en ese momento u otro día ya que tiene password, la cual es una clave que debes apuntar para continuar después tu misión. Algo importante de mencionar es que no son passwords complicados ni difíciles.

Si presionas → en el control 2 podrás saltar tan alto como si brincaras con Rush Trampolín.
Si presionas ↑ y A en el control 2 inmovilizarás a tus principales enemigos.

Por todo esto MEGA MAN 3 es uno de los mejores juegos para nuestro NINTENDO y por eso no debe faltar en tu colección.



¡Qué hay dentro de...?

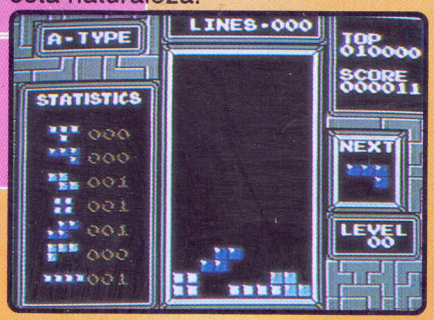
TETRIS

La importancia de un juego no es solamente la acción, los gráficos y el sonido, también es interesante que tú conozcas un poco del por qué de su existencia, de su objetivo, quién lo diseñó y las cualidades que se necesitan desarrollar en cada uno de ellos para lograr vencer.

En esta sección te platicaremos un poco de cada uno de los cassettes que en esta misma revista te iremos recomendando.

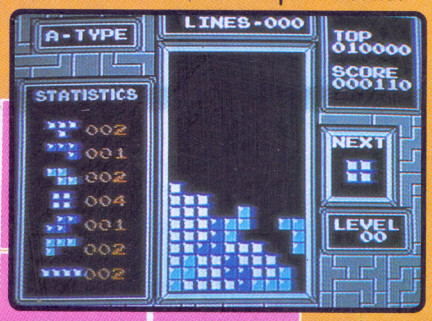
Ahora hablemos de nuestro cartucho de hoy: TETRIS

Este juego, que es un reto a tu imaginación y rapidez mental, fue creado por un brillante y creativo soviético que en un principio quería ser sicólogo. Afortunadamente, para el mundo de los video juegos, se decidió por las matemáticas y la programación en computadoras; si él no lo hubiera elegido así, tal vez todavía no tendríamos un juego de esta naturaleza.



Estamos hablando de Alexey Pajitnov, quien diseñó este extraordinario juego para aquellos a los que les gusta formular estrategias y ejercitar su poder de concentración mental.

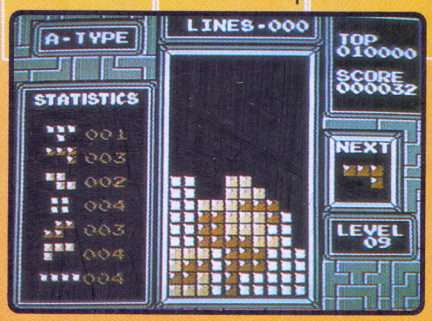
El objetivo de Pajitnov al crear juegos constructivos está dirigido a desarrollar habilidades y a destacar lo interesante de las computadoras.



¡Ah! Por cierto, TETRIS fue diseñado en un principio para computadora, pero debido a los excelentes comentarios que surgieron NINTENDO decidió adaptarlo en cassette hasta alcanzar el éxito en demanda y ventas.

Así, TETRIS llegó a imponer un nuevo estilo de juego, ya que no necesitas de una gran habilidad manual ni gráficos elaborados, además de que prácticamente tú formas el juego.

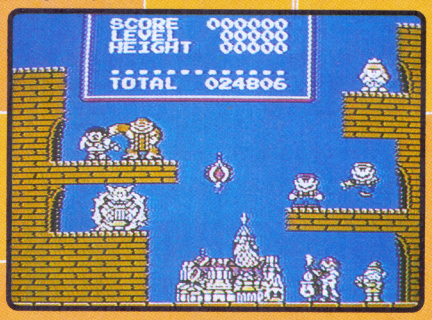
TETRIS es un cassette que no tiene



final, ¡pero no te espantes!, lo que queremos decir es que no lo tiene porque tu inteligencia va creando nuevas rutas y metas que se establecen en los scores que día con día superas.

En otras palabras, nos referimos a que tú decides si haces más líneas, más puntos o ambas cosas. Al final y de acuerdo a tu puntuación, el juego te dará diferentes premios visuales.

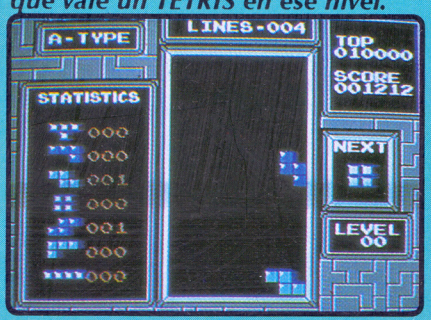
Debajo de estas líneas está el premio visual que te da al seleccionar el juego tipo B en el nivel 9-5.



Como podrás darte cuenta cuando lo juegues, este es el único cassette en donde verás juntos a Donkey Kong, Link, Metroid, Mario, Luigi, Kid Icarus, la Princesa y al Rey Koopa.

Por último, te diremos que Tetris ha inspirado la creación de otros juegos similares como Dr. Mario, Pipe Dream, Hatris y Block Out.

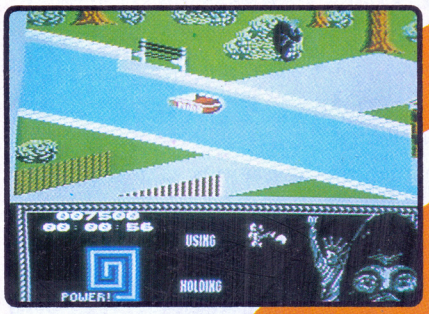
Deja que tu Nes te regale un TETRIS: cuando esté haciendo una demostración, y haga el primer TETRIS (cuatro líneas que desaparecen en una sola jugada), presiona START en el momento que la pantalla flashee y selecciona el nivel en donde quieres jugar. Al inicio la pantalla seguirá flasheando y ya tendrás los puntos que vale un TETRIS en ese nivel.



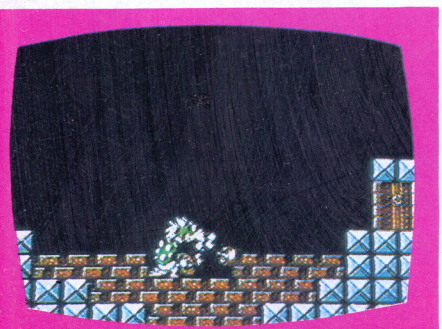
analizando a:

THE LAST NINJA

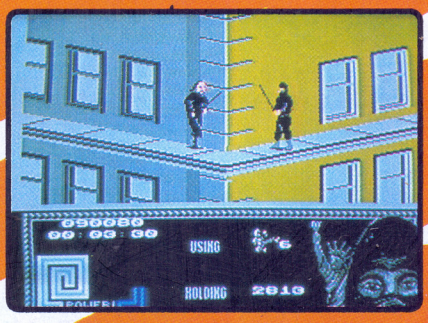
La acción, aventura, investigación, novedosas gráficas y excelente sonido, hacen de The Last Ninja un gran reto para los jugadores de NINTENDO. El juego, que consta de 6 diferentes niveles, se desarrolla en imágenes poco usuales en el Nes, ya que se simulan escenas en tercera dimensión. Otro aspecto que lo hace diferente es que tu personaje sólo podrá moverse en diagonales.

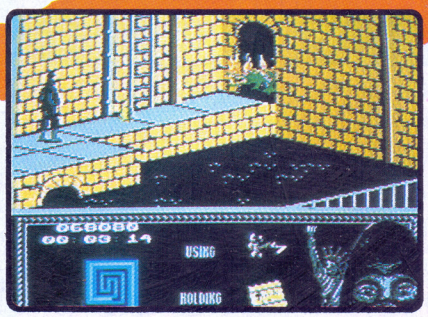


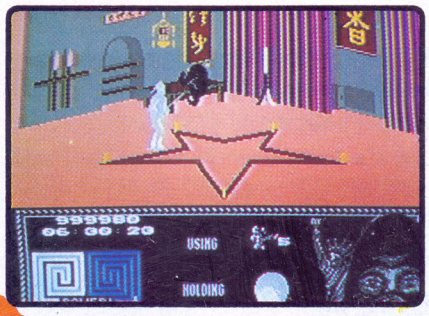
En The Last Ninja tú eres Armakuni, el maestro ninja, y tendrás que salir de Central Park para llegar a un río que deberás cruzar a través de un bote; luego pasarás varias calles sin dejar de fijarte en los semáforos para no ser atropellado. El acceso a las oficinas lo encontrarás en las coladeras. Al llegar a la mansión tendrás que localizar el cuarto de Kunitoki para la batalla final.



Para enfrentar a tus enemigos recogerás en el camino espadas, chacos, varas y estrellas que poco te ayudarán para defenderte de abejas, arañas, ratas y hasta un cocodrilo y una pantera. Sin embargo, además de poder dar golpes y patadas, recogerás otros instrumentos que al ser usados con tu creatividad e imaginación podrán servirte para cruzar puertas cerradas, vigiladas, falsas o escondidas. Claro que deberás observar cuidadosamente cada nueva escena y probar diferentes opciones. Sólo así te darás cuenta de la gran variedad de detalles del cassette.







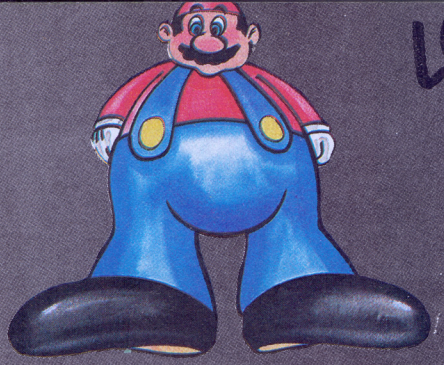
En la pantalla podrás ver el arma que traes en la mano, el tiempo de juego y los puntos acumulados (al rebasar los 999,990 puntos el juego volverá a iniciar desde cero). Si al final logras un gran score podrás colocar tu nombre en la lista de los mejores jugadores, aunque al poner Reset o apagarlo se borrará.

El cassette te da la opción de password(clave) para continuar con las mismas vidas, armas y puntos cuando quieras reanudar el juego, sin necesidad de volver a comenzar.

En la primera escena toma la hamburguesa que te da una vida extra y si pierdes una vida antes de que pases el río, podrás recuperarla cuantas veces sea necesario tomando de nuevo la hamburguesa. Así podrás llegar a la siguiente escena con 6 vidas y mayor oportunidad de triunfar.

AXY

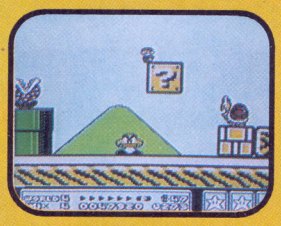
Este juego, sin duda, supera en gráficas y sonido al original Last Ninja para computadora, el cual ganó el premio de "Juego del Año" en 1988.



Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

☆Favoritos☆

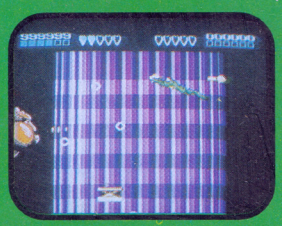


1 SUPER MARIO 3

Este cassette es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.

2 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Directamente de "las maquinitas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el Nes. Para uno o dos jugadores.

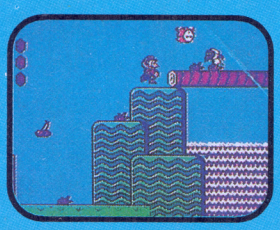


3 BATTLETOADS

Increíble acción para uno o dos jugadores.
Muy divertido por la gran variedad de escenas y enemigos.

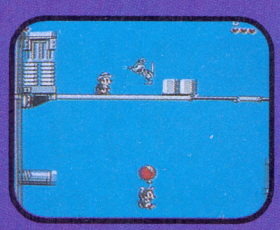
4.-THE SIMPSONS
5.-DOUBLE DRAGON III
6.-LITTLE MERMAID
7.-NINJA GAIDEN III
8.-ADVENTURE ISLAND II
9.-DR. MARIO
10.-CASTLEVANIA III

❖ Clásicos ❖



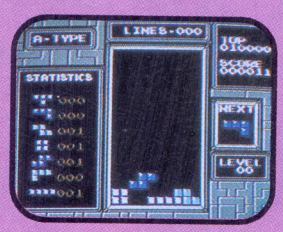
1 SUPER MARIO BROS. 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.



2 CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu NINTENDO. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



3 TETRIS

Piezas que caen y que debes acomodar para formar líneas; un reto a tu lógica y a tu destreza manual, por eso es de los grandes.

4.-PUNCH-OUT
5.-DUCK TALES
6.-SUPER C
7.-GOAL
8.-RAD RACER
9.-T.M.N.T.
10.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT

MUESTRA INTERNACIONAL

Tu revista CLUB NINTENDO, en compañía de sus expertos Axy y Spot, estuvo presente en el Consumer Electronic Show que se celebró el pasado mes de Junio en la ciudad de Chicago en Estados Unidos.

En esta exposición, que es la más importante de los video juegos a nivel mundial, NINTENDO y todos sus licenciatarios presentaron al público sus nuevos cartuchos, equipos y accesorios.

Para poder platicarte de todo lo que allí había, Spot y Axy fueron de un lado a otro probando cada uno de los nuevos juegos que se presentaron y que pronto estarán en el mercado para agregarse a tu colección.

SPOT y Barbie envían saludos a los lectores de CLUB NINTENDO

Durante el transcurso del evento nuestra cámara captó a Axy intercambiando secretos y estrategias con Joel P. Pambid, uno de los expertos de **Capcom**, empresa que pronto lanzará padrísimos juegos como G.I. JOE y Tale Spin para tu Nes, asi como Who Framed Roger Rabbit, para tu Game Boy.

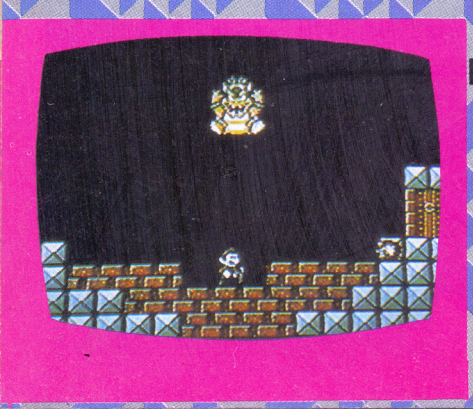
También nos enteramos que **Hi-Tech Expressions** pondrá a la venta Tom and Jerry y lo que en realidad es el primer juego de NINTENDO para niñas, y quién mejor que Barbie para actuarlo. ¡Claro! Spot no perdió la oportunidad y de inmediato fue a retratarse con la famosísima "güera".

AXY en el stand de Tradewest

Otros cassettes que pronto podrás tener en tus manos son Super off Road y Battletoads para Game Boy; ambos de **Tradewest**. El segundo de estos cartuchos te presenta un reto nada fácil de superar pero muy interesante y con la ventaja de tener varios niveles.

Final Fight de Capcom y Ultraman de Bandai, ambos para el nuevo Super Nes

A los fanáticos de Tetris les diremos que no tarda en aparecer el cassette Hatris de **Bullet-Proof**, en el que deberás ir acomodando 5 diferentes sombreros sobre las cabezas de los personajes que verás en pantalla.



DE JUEGOS ELECTRONICOS

Por su parte, **Hudson Soft** está preparando Adventure Island para Game Boy y la empresa **Jaleco** los cassettes de Fortified Zone para Game Boy y Bases Loaded III para Nes. **Konami** tampoco se quedará atrás, ya que próximamente podrás disfrutar de sus cassettes Contra Force, Nightshade, Tiny Toon Adventures y el esperado Teenage Mutant Ninja Turttles III.

Pero eso no es todo, **Ocean** prepara The Addams Family para Game Boy; **Sunsoft** lanzará Batman: Return of the Jocker y Dino-Hockey para Nes.

Además, **Tecmo** tendrá listos en poco tiempo Tecmo World Cup para Nes y Ninja Gaiden para Game Boy. A su vez, **Bandai** tendrá para ti Dick Tracy para Game Boy; **Acclaim** está por terminar The Simpsons y Terminator II para Game Boy, asi como Simpsons II y Terminator II para Nes. **Data East** presentará Bo Jackson Baseball para Nes y Burger Time de Luxe para Game Boy; **Meldac** está por terminar Zombie Nation para Nes y la empresa **Irem** te ofrecerá Kung Fu II y Hammerin´Harry para Nes.

También conocimos el nuevo SUPER NINTENDO, que es un equipo de 16 bits cuyos cassettes están preparando los fabricantes. En números posteriores de CLUB NINTENDO te platicaremos más sobre este nuevo sistema.

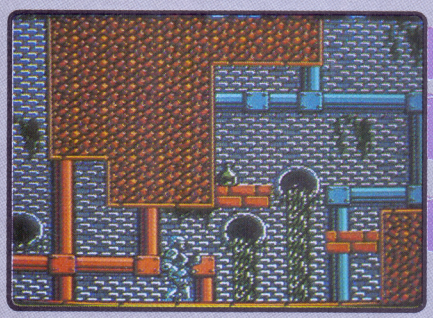
Por cierto, nos dijeron que por razones técnicas se hicieron dos versiones de este equipo: una para América y otra para Japón. Esto significa que no habrá adaptadores y que ningún cassette del SUPER NINTENDO americano podrá utilizarse en el SUPER NINTENDO japonés, ni viceversa, así que mucho cuidado con los cassettes y equipos "piratas". C. Itoh estará pendiente para traerte a México los mejores juegos que vayan saliendo y tú deberás estar listo para adquirirlos y disfrutarlos.

Intercambio de estrategias entre el experto de Capcom Joel P. Pambid y AXY

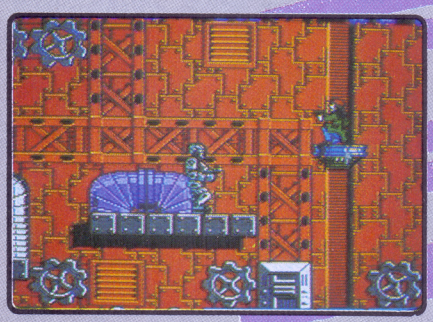
analizando a:

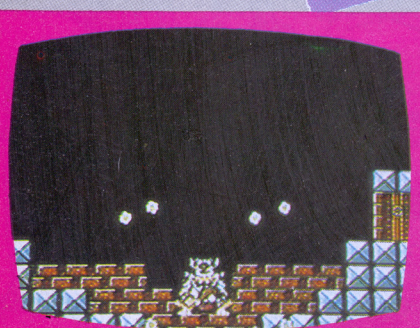
ROBOCOP™ 2

La antigua ciudad de Detroit está nuevamente en peligro, pues un traficante se ha apoderado de ella y envenena a los ciudadanos con su mortal droga "Nuke".



Sólo un superpolicía podrá detener a esta amenaza pública: RoboCop. Nuestro héroe deberá arrestar a todos los traficantes y destruir todo el "Nuke" que encuentre.

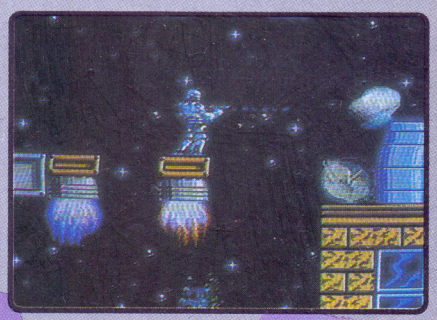




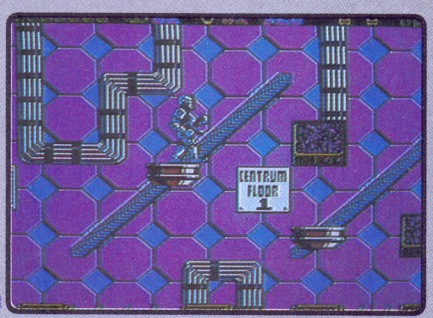
Durante el juego RoboCop podrá hacer puntos, afinar su puntería o introducirse a las coladeras de la ciudad para perseguir traficantes. Este cassette tiene 12 niveles con diversas y emocionantes aventuras.

Los diferentes movimientos que RoboCop podrá realizar, asi como las variadas escenas que deberás superar cuidándote de rayos, prensas, tambos, imanes y otros objetos, te permitirán disfrutar más del juego.

Además, la dificultad crecerá cuando necesites pasar entre resortes que te impulsarán para alcanzar mayores distancias y avanzar por rieles o pisos que cambian la dirección de tu control momentaneamente.



Unete a la OCP (policía secreta) y ayuda a RoboCop a salvar nuevamente la ciudad de Detroit. Data East, a través de Nintendo, te ofrece este excelente cartucho basado en la película del mismo nombre: RoboCop 2.



Para entrar a la escena secreta donde tendrás que armar la cara del sospechoso con un límite de tiempo; al llegar a Cain retrocede y presiona el control hacia abajo.

Los retos de Mario

¡Qué bien! ahora nos tocó hacer las preguntas.

Tu oportunidad de preguntar sobre los juegos del Nes o Game Boy es parte de Mariados y Mariaditos, pero en esta sección de LOS RETOS DE MARIO lo haremos nosotros.

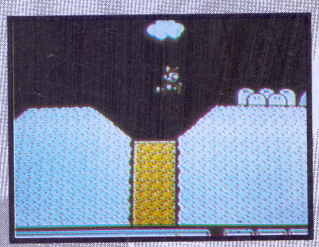
Asimismo, al publicar las respuestas correctas pondremos el nombre de quienes las hayan enviado para que todos sepan que eres un gran jugador, así que apresúrate a contestarlas y no dejes de leer esta sección.

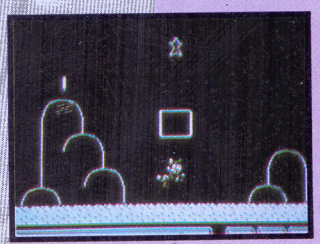
001 MARIO 3

¿Sábes cómo pasar alguna escena de Super Mario Bros. 3 en menos de 10 segundos?

Esta primera pregunta te la contestaremos, contesta tú las otras 2

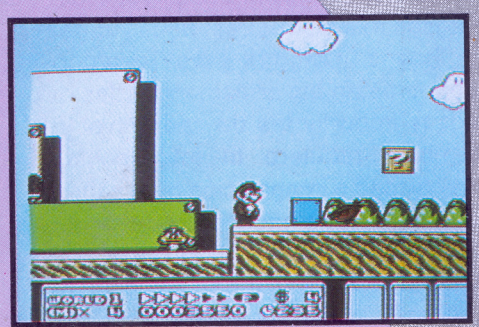
Antes de entrar a la escena 8-2 ponte unas alitas de poder. Luego, presiona ***B***, corre y cuando apenas toques la cascada de arena, presiona el botón ***A*** varias veces y con esto Mario correrá en el aire para llegar más rápido al final de la escena.





002 T.M.N.T. I

¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T.?



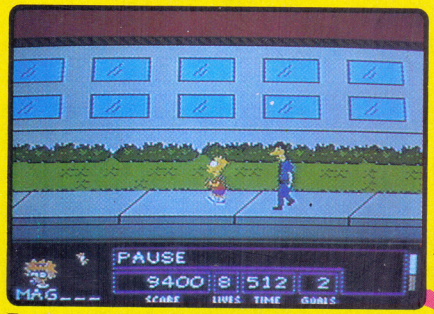
003 MARIO 3

¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?

analizando a: THE SIMPSONS

BART vs THE SPACE MUTANT

La pacífica villa de Springfield ha sido elegida por un grupo de mutantes espaciales para ser su centro de operaciones, en su plan para la conquista del mundo. Estos seres necesitan de ciertos materiales para construir su arma secreta de muy alto poder destructivo, y para conseguirlos toman la forma de habitantes normales; pero ellos no contaban con Bart Simpson, quien con sus lentes de Rayos X descubrió su plan y está decidido a frustrarlo a toda costa.



Pero ¿quiénes son los Simpsons? Los Simpsons son la caricatura # 1 en Estados Unidos y Bart es el consentido del teleauditorio. Esta familia está formada por: Lisa, que es la más inteligente hermana de Bart; Maggie, la más pequeña de la familia; Marge, la tierna mamá de Bart y Homer, el "jefe" de la familia. Todos ellos ayudarán a nuestro héroe en su lucha contra estos seres.

El juego está dividido en 5 escenas en las cuales Bart tendrá que cambiar, desaparecer, pintar y destruir los materiales que los mutantes necesitan para construir su máquina. Bart, con sus lentes de rayos X, debe identificar a los mutantes de los seres normales y ponerlos fuera de combate cayéndoles encima. Cada mutante eliminado da una letra que forma el nombre de un miembro de la familia de Bart el cual lo ayudará a vencer al enemigo al final de ese nivel.

El primer nivel es en las calles de

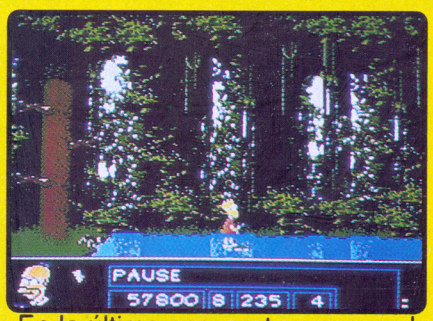
Springfield y Bart debe desaparecer todo objeto morado, tú debes usar tu inteligencia para ayudar a Bart en esta tarea; al final podrán contar con la ayuda de Maggie.

La segunda escena es en el centro comercial de Springfield y Bart debe recoger todos los sombreros de la gente que vea; su mamá es su soporte aquí.

El siguiente nivel es en la feria y Bart debe ponchar o recoger todos los globos. ¡Claro! En un parque de diversiones hay además muchos juegos para divertirse y ganar monedas.

La cuarta escena es el Museo de Historia Natural y los letreros de salida son el blanco principal de los mutantes, por eso Bart debe recogerlos... y su papá le ayudará.

Si disparas un cohete a la letra E saldrá una cara de payaso; si la tomas, además de darte la vida te dará "sound test", el cual contiene todos los sonidos usados en el juego y lo puedes seleccionar en tus armas. SPOT



En la última escena te recomendamos hacerte un mapa para bajar y subir por los elevadores de la planta de energía nuclear. Aquí toda la familia ayuda a Bart.

Los Simpsons es un juego interesante. Requiere de habilidad y coordinación manual para esquivar a los latosos extraterrestres; necesita de tu buena memoria para recordar dónde están las armas, monedas o cosas importantes de cada nivel y también requiere tu inteligencia, creatividad e imaginación para saber qué tienes que hacer en cada nivel. Seguramente te divertirás por horas y horas ayudando a Bart Simpson a salvar la Tierra.

THE SIMPSONS™

BART VS. THE SPACE MUTANTS

¡Hola, amigos humanos! Aquí Bartholomew J. Simpson con un gran secreto:

¡Los mutantes espaciales están invadiendo Springfield!

Tu servidor es el único que puede verlos, así es que de mí depende detenerlos. Tengo que pintar con spray las cosas, ponerme abusado en mi patineta y portarme insoportable. Qué bueno que tengo a los demás Simpsons para ayudarme. Así es que si tú eres una persona decente, un buen terrícola, ¡salva la Tierra! *¡Compra este juego!*

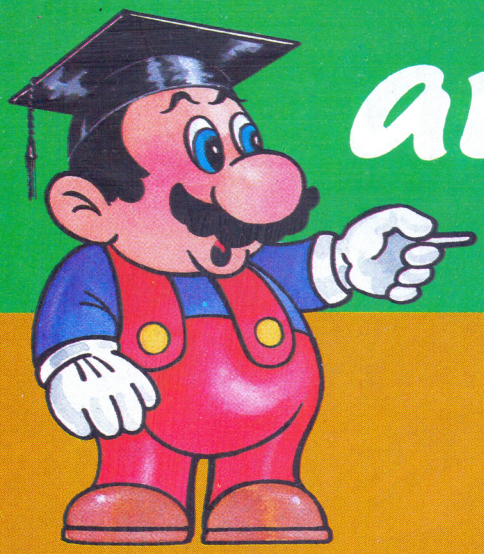
Official Nintendo Seal of Quality

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Acclaim entertainment, inc

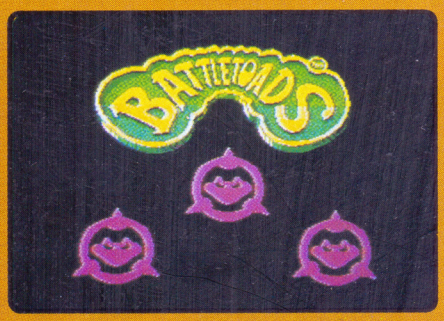
The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Acclaim® es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America Inc. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

analizando a:



BATTLETOADS™

En este juego para NINTENDO los héroes Rash, Zitz y Pimple te harán pasar largos ratos de diversión.
La aventura principia cuando la malvada Dark Queen, a bordo de su nave "Gargantúa", secuestra a Pimple -el más grande y fuerte de los Batlletoads- y a la princesa Angélica.



Al saber esto, los otros Battletoads se dirigen al planeta Ragnarok para tratar de rescatar a sus amigos, aunque para sobrevivir en ese extraño planeta contarán con la valiosa información que les proporcionará el profesor T. Bird.
Este juego tiene una increíble variedad de acciones, de enemigos y de escenas, pues podrás defenderte de robots, de plantas carnívoras y hasta de tiburones en lugares insospechados como grutas, pozos profundos y otros lugares que te encantarán.

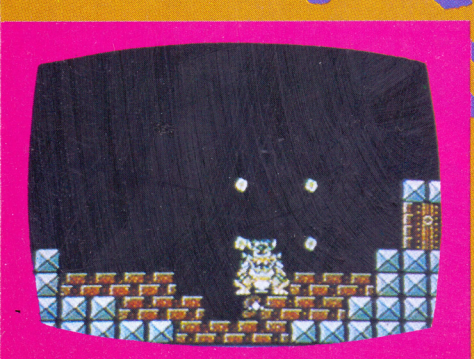
También te verás envuelto en peligrosas carreras de velocidad, en donde tu habilidad será factor determinante para salvar toda clase de obstáculos.

Te divertirás mucho cuando veas los efectos especiales que aparecerán en la pantalla cuando los Battletoads ataquen a cualquier enemigo con sus espectaculares golpes como: "Besa mi Puño", "Nudillo Nuclear", "Gran Bota Mala" y "Bola Destructiva", entre otros.
Estamos seguros que Battletoads te emocionará y verás en este cartucho un gran reto para demostrar tus habilidades en el manejo de los controles, pues sólo así podrás sobrevivir a los ataques de la malvada Dark Queen.
Las acciones se desarrollarán a lo largo de 12 novedosas y padrísimas escenas que seguramente podrás superar con audacia y persistencia.
Adquiere este cassette y disfrútalo, te lo súper recomendamos.

Para comenzar el juego con 5 vidas presiona A, B, ↓ y Start a la vez y para continuar con 5 vidas repites lo mismo.

Para encontrar el primer Warp Zone deberás vencer a los dos primeros enemigos con "Cabeza de Ram", primero al de la izquierda, luego al de la derecha , sube al montículo y toma una estrella que aparece ahí , lo debes hacer muy rápido, porque si no la estrella desaparece y el juego continúa como se ve en la foto.

SPOT.



COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE

CUATE, SI ESTÁS LISTO PARA UN JUEGO QUE ROMPA TOADTALMENTE CON LO ESTABLECIDO, AQUÍ ESTÁ BATTLETOADS. 12 NIVELES SALTARINES DE FIERAS LUCHAS Y SENSACIONALES CARRERAS PARA UNO O DOS JUGADORES

TRADEWEST

MARIADOS

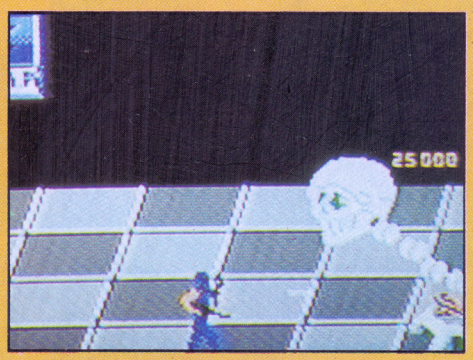
Si te sientes "Mariado" porque no puedes resolver un juego, esta sección responderá tus preguntas sobre cualquier cassette.

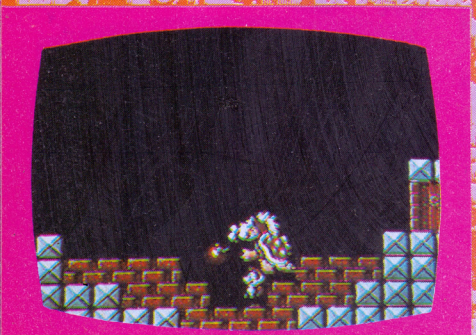
NARC

¿COMO PASO LA CABEZA DE MR. BIG?

Para lograrlo tienes que dispararle misiles a Mr. Big entre el sombrero y los lentes. Después de que le quites los lentes deberás darle con misiles en donde puedas y se convertirá en cráneo.

Luego, si se te acerca mucho, le lanzas un misil para que se aleje un poco y entonces te colocas en la parte de abajo de la pantalla y comienzas a subir poco a poco sin dejar de disparar, tratando de atinarle al hueso que está debajo del cráneo y que parece una vértebra; así lo eliminarás.



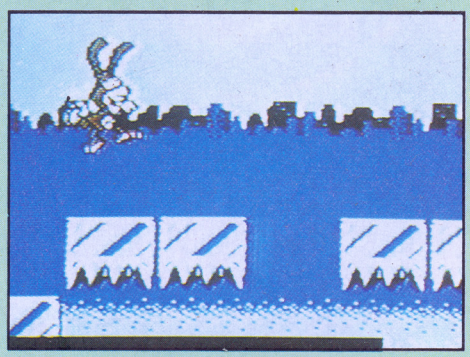


YO NOID!

¿COMO PUEDO LOGRAR MAS "CONTINUES"?

Cuando llegues al concurso de comedores de pizza y dejes a tu contrincante en cero puntos, lograrás obtener 10,000 bonos y un "continue" más.

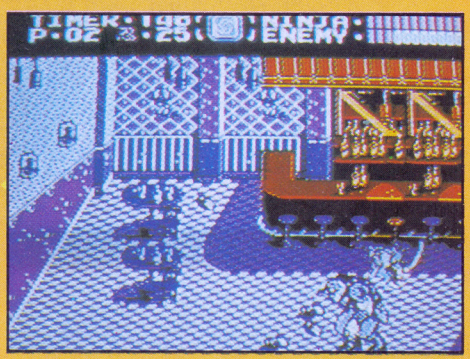
También te damos, en la fotografía que acompaña este texto, la posición de una de las varias escenas que tienen secreto y si logras obtenerlo conseguirás otro "continue".



NINJA GAIDEN

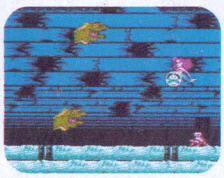
¿COMO PASO A LOS PRIMEROS JEFES?

Al iniciar el juego no olvides que si llevas el arma que gira, con un sólo ataque podrás derrotar al primer Jefe. Para acabar con el segundo Jefe deberás atacarlo con la misma arma, pero en dos ocasiones.



Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.

Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM
USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

©1991 The Walt Disney Co. © 1991 CAPCOM U.S.A., INC.
Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

el control de los

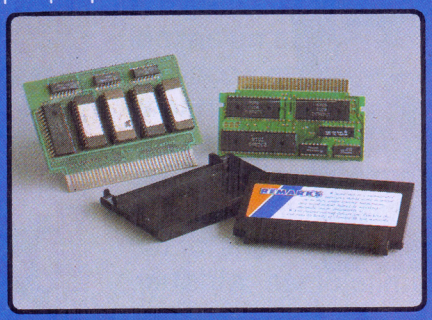
INCONTROLABLES

por: ***AXY*** & ***SPOT***

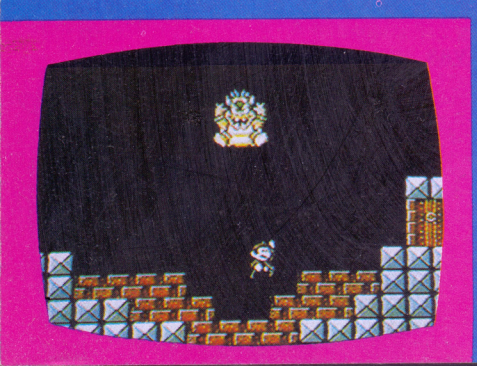
¡Hola! Nos sentimos muy contentos de presentarte esta sección en la que deseamos que nuestras experiencias, estrategias y recomendaciones te orienten para disfrutar aún más de tu NINTENDO.

Lo primero que te recomendaremos tiene que ver con el uso de los cassettes originales de C. Itoh para el Nes.

Muchas personas nos han preguntado que si son buenos los cassettes pequeños con "adaptador" y algunos otros conocidos como "cassettes piratas", pero la verdad es que no los podemos recomendar porque podrían dañar tu NINTENDO.

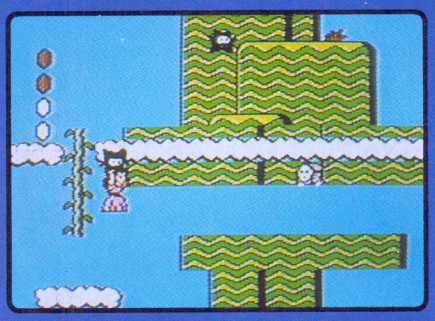


Sin embargo, sería mentira decir que los cassettes japoneses son malos, lo que sucede es que están hechos para el NINTENDO japonés y no para el que C.Itoh vende en México, además de que la mayoría de las veces lo que te venden son copias piratas, sin ningún control de calidad. A pesar de esto, existen personas que tratan o tratarán de convencerte de que uses un "adaptador" para poder utilizar cartuchos pequeños, lo que puede ocasionarte serios problemas.



Al tratar de introducir el "adaptador" en tu Nes la entrada se afloja, ya que necesitas forzarlo para que entre y esto ocasiona que luego no puedas ni siquiera poner tus juegos originales por el daño causado por el "adaptador".

Como ejemplo te contaremos que un amigo nuestro compró un cassette japonés, un "adaptador" y ¿cuál fue el resultado?, el cassette no contenía el juego que decía la etiqueta y su NINTENDO se descompuso después de haberlo jugado unas cuantas veces.



Obviamente, al no tener factura ni garantía por no contar con el sello de C. Itoh, perdió lo que había gastado, más la reparación de su NINTENDO, porque al regresar a reclamar a la tienda donde los adquirió le dijeron que no era cierto que los hubiera comprado allí.

Otro caso del que nos enteramos tuvo que ver con la calidad de la imagen: un amiguito aficionado al NINTENDO compró un "cassette pirata" y cuando ya llevaba más de la mitad del juego resuelto, la imagen se comenzó a distorsionar hasta que desapareció completamente de la pantalla. Reinició el juego y al llegar al lugar del problema le ocurrió lo mismo...¡El cassette estaba defectuoso!

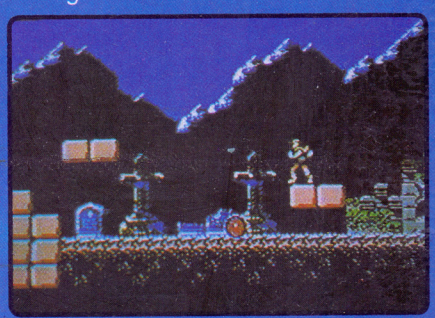
Nosotros no queremos que te suceda algo así y por eso insistiremos en aconsejarte y orientarte para que no pases un mal rato. No te dejes impresionar o convencer cuando te ofrezcan algo más barato, porque lo único que ganarás son molestias y problemas.

Dile a tu papá los riesgos que corre tu NINTENDO si no usa los cartuchos originales que solamente C. Itoh te garantiza.

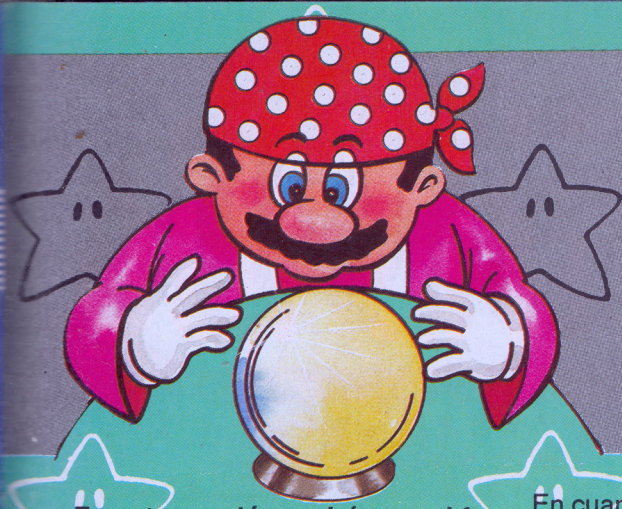
Official Nintendo Seal of Quality

Recuerda que la calidad de sus piezas, accesorios e imágenes le darán mayor duración a tu máxima diversión y entretenimiento.

Por otra parte, te hacemos una cordial invitación para que nos envíes fotografías de la imagen de tu televisor en donde se vean claramente los scores o el final del juego que hayas jugado, porque en próximos números comenzaremios a publicar los récords más altos de los jugadores de NINTENDO en México. Respecto a las fotografías, podemos aconsejarte tomarlas en una habitación a oscuras con una cámara de 35 milímetros y un tripié que la mantenga inmóvil. La velocidad más apropiada es de 1/8 de segundo.



¡Envíalas y forma parte del selecto grupo de Campeones de NINTENDO!



La bola de cristal

En esta sección podrás ver el futuro de Nintendo, ya que aquí hablaremos de los juegos que pronto saldrán al mercado; te diremos de qué se tratan y qué tan buenos son. También veremos el futuro en accesorios, los cuales te ayudarán a disfrutar aún más de los espectaculares juegos de Nintendo. Deberás estar pendiente de esta sección, exclusiva para Nes, en la que te informaremos sobre lo más nuevo y moderno de tu entretenimiento favorito.

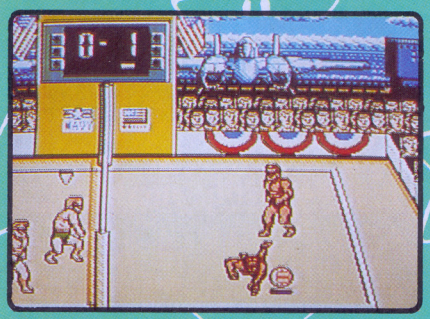
NUEVO SPORT SET

Si tú eres de los jugadores de Nintendo que les gusta competir contra amigos o familiares, además de enfrentar a tu Nes ¡felicidades! porque está llegando a México el nuevo Sport Set que incluye: Control Deck, Nes Satélite con 6 baterías, 4 controles y los fabulosos juegos Super Spike V' Ball y Nintendo World Cup, en un doble cartucho que está sensacional.

Te preguntarás qué es el Nes Satélite. Pues bien, es un control remoto para el NINTENDO original que consta de un receptor -el cual se conecta al Control Deck- y cuenta con un emisor al que se le adaptan hasta 4 controles para igual número de jugadores al mismo tiempo. Además tiene la opción Turbo en los botones A y B de los 4 controles.

En cuanto al contenido del cassette ¡está padrísimo! y es muy completo, porque puedes jugar tú solo contra el Nes, contra otro jugador, con una pareja contra el Nes, tú y tu pareja contra otro jugador o ambos contra dos jugadores.

En Super Spike V' Ball, el mejor juego de Volley Ball, la competencia se desarrolla a nivel nacional y hasta mundial, pudiendo escoger jugadores con diferentes cualidades.



Nintendo World Cup es el otro juego que trae el cartucho y es el más divertido de este tipo en futbol, ya que cuenta con jugadas clásicas como chilenas, remates de cabeza, barridas y diferentes formas de disparar a la portería. Aquí también escoges la alineación y la estrategia del juego con equipos a nivel de Copa del Mundo, incluyendo a México. Este juego cuenta con password para continuar con el encuentro cuando tú lo desees.

AXY y SPOT ya ganaron el Campeonato Mundial de Futbol y te dan el password para que juegues la final:

1 2 8 0 6

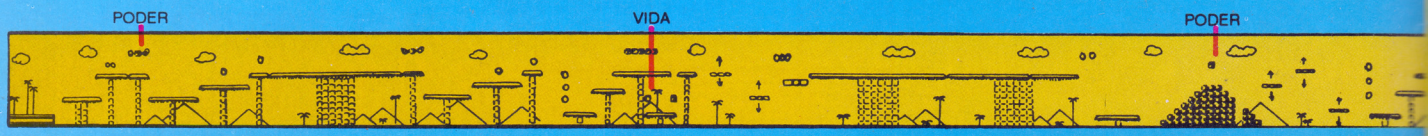
También te damos los nombres de otros cassettes para 4 jugadores, igualmente emocionantes y divertidos: Super off Road, Kings of the Beach, Nes Play Action Football, Championship Bowling, Spot: The Video Game, Swords and Serpents y Gauntlet II.

SUPER OFF ROAD

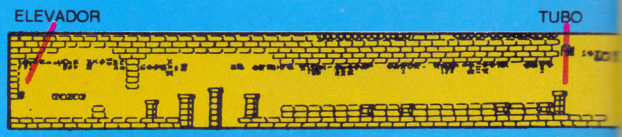
GAME BOY

CURSO Nintensivo GAME BOY

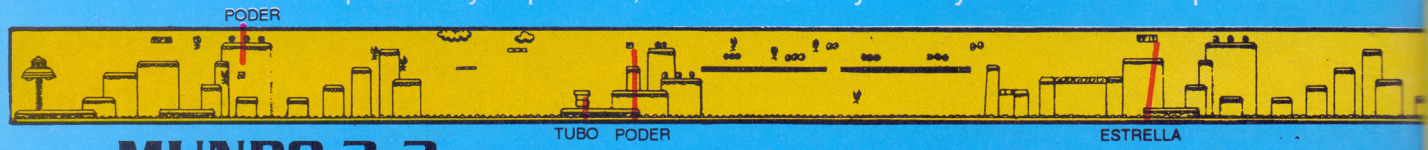
¡Oh no! La pacífica tierra de Sarasa ha sido invadida por una horda de criaturas comandadas por el monstruo espacial Tatanga, quien ha tomado prisionera a la princesa Daisy para casarse con ella, además de haber hipnotizado a los habitantes de todos los reinos.
Cuando Mario se enteró de estos sucesos emprendió el viaje hacia el Reino Chai para tratar de rescatar a la princesa y restaurar el orden en tierra Sarasa.
Si quieres salir triunfante de esta nueva aventura es importante que conozcas los movimientos que puede realizar Mario. Si has jugado Super Mario Bros no tendrás problemas, pero si no lo has hecho estos son los movimientos más sobresalientes: Botón B.- Para disparar cuando Mario toma la flor; si lo dejas presionado Mario avanzará más rápido.
Botón A.- Para brincar. Entre más tiempo lo dejes apretado, más alto brincará; sin embargo, todavía podrás brincar más alto si cuando estás grande (Super Mario) brincas agachado ¿Estás listo para viajar por la tierra de Super Mario? ¡Pues vamos!



MUNDO 1-3

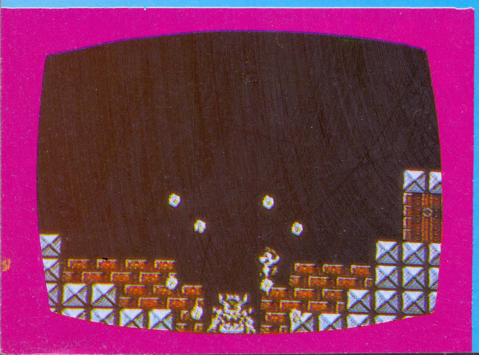


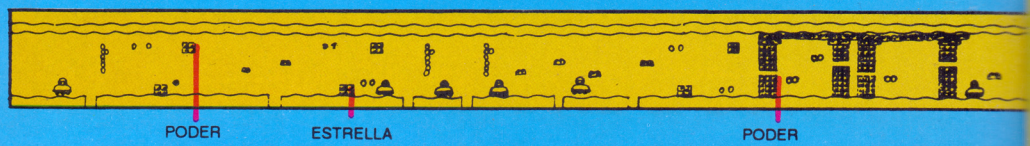
Prepárate, tu primera gran batalla se acerca. Tu enemigo en este nivel será el Rey Totonesu, a quién podrás vencer con 5 superbolas. Sin embargo, si no tienes este poder tendrás que pasar rápidamente por debajo de él, cuando brinque. También lo podrás pasar al saltarlo cuando esté caído. Una vez que lo hayas pasado, toca el switch y el Rey Totonesu desaparecerá.



MUNDO 2-2

Al robot Mekabo písalo antes de que te aviente su cabeza. Más adelante, pasando el segundo tubo, existe un pasaje invisible debajo de los 4 cuadritos y sólo Mario estando chico podrá pasar por ahí. Ahora, para tomar más fácilmente la plataforma movible y llegar al Bonus Stage, brinca más alto con el botón B sobre el cuadro donde sale la última moneda.





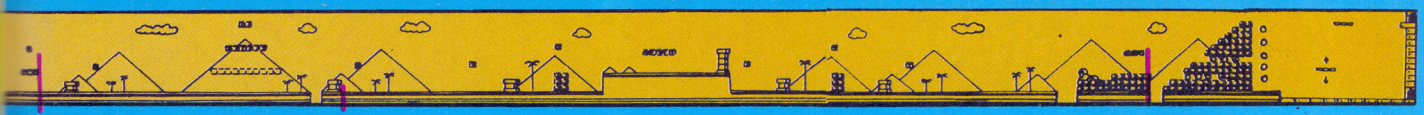
SUPER MARIO LAND

Cuando tomes las letras de Mario (hechas con monedas) toma la vida en los cuadros que están abajo y déjate ganar por el primer pulpo que veas. Repite ésto cuantas veces sea necesario para hacer vidas.

SPOT.

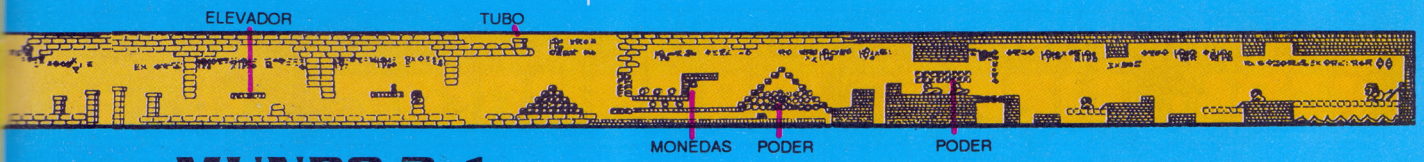
MUNDO 1-1

Este mundo es el ideal para practicar tus movimientos. No olvides tomar la vida después del cuarto tubo y la puerta alta que está al final, para el Bonus Stage.



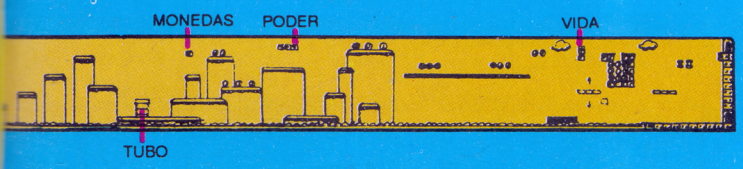
MUNDO 1-2

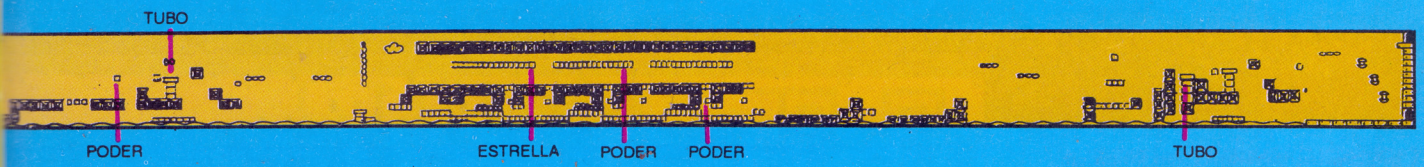
Cuando brinques sobre las tortugas deberás quitarte rápidamente pues explotan. Recuerda tomar la vida del bloque invisible.

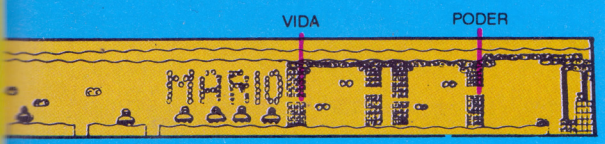


MUNDO 2-1

En este mundo tendrás que brincar constantemente. Cuando veas las primeras plataformas dobles brinca antes de que se junten. A los Honen (esqueletos de pez) y los Yurarin Boo (hipocampos) sólo podrás derrotarlos cuando brinques sobre ellos. Si llegas como Super Mario no olvides tomar la vida del último bloque.







MUNDO 2-3

Que no te preocupe el rápido avance de la pantalla; si recoges el hongo de los primeros cuadros superio-res y la estrella en los siguientes que están abajo, pasarás la escena sin problemas. Para ganarle al Jefe trata de mantenerte en el lado izquierdo de la pantalla; después, subiendo y bajando esquiva el Tamao y las balas del Dragonzamasu, sin dejar de disparar.

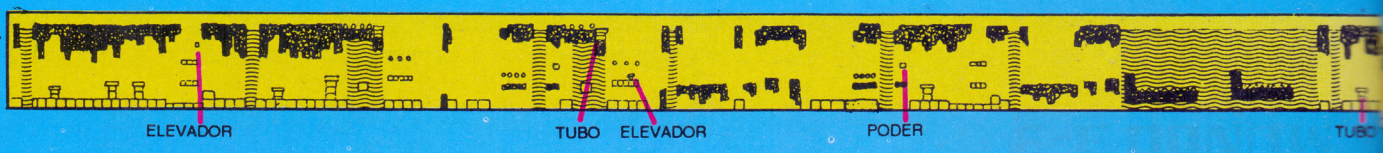
GAME BOY

CURSO Nintensivo

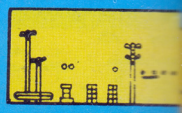
GAME BOY

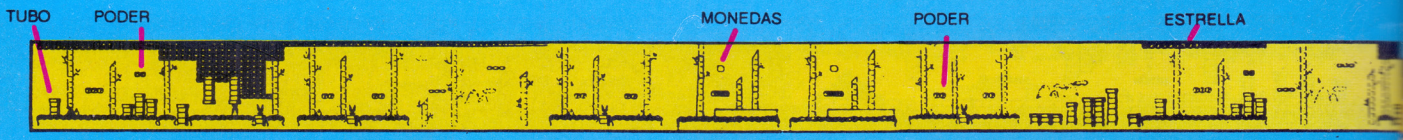
MUNDO 3-1

Trata de brincar sin apretar el botón B, para así dominar mejor a Mario. Será más fácil subirte en las rocas que te llevan si pones un pie en la orilla de las mismas, pues Mario subirá solito. Sin embargo, solamente en una piedra podrás tomar el elevador para el Bonus Stage.



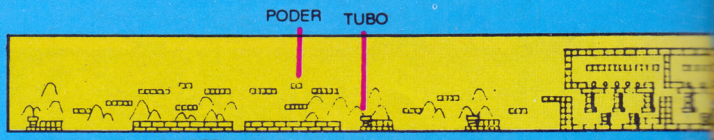
Aquí deberás brincar sin apretar el botón B, antes de que se junten las plataformas. El Jefe de esta escena te lanzará grandes rocas; si llegas con poder de flor lo vencerás fácilmente, pero si llegas como Mario o Super Mario tendrás que brincar sobre sus piedras y en la última dar un brinco presionando el botón B para pasar sobre él. Otra forma de pasar es dejando que te pegue y mientras estás invisible te pasas rápido para terminar.

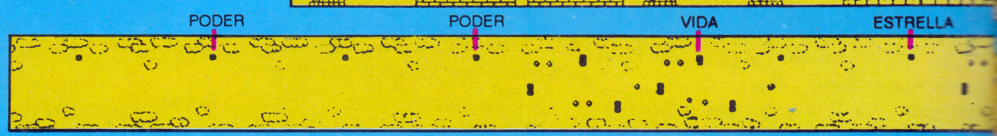




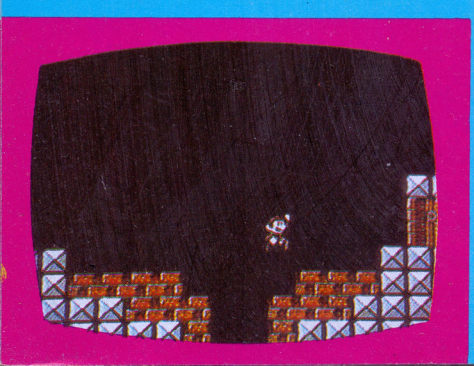
MUNDO 4-2

A las plantas Pom Pom las puedes pisar después de que disparen y a las serpientes que disparan las derrotarás brincando sobre ellas después de su primer ataque. Cuando aparezcan las plataformas móviles usa la técnica de brincar sin B, pero ten cuidado con los Orbs que se mueven en círculo y bríncalos cuando hayan pasado.



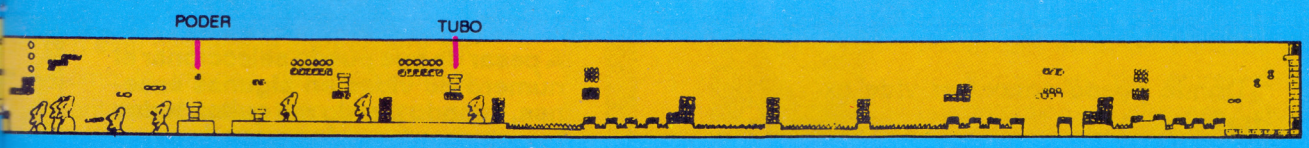


MUNDO 4-3



¡Lo lograste! Estás en el último nivel de Mario Land. Esta vez usa tu Pop Celestial (avión) para destruir los cuadros de arriba. Aquí deberás mantenerte en movimiento, sin dejar de disparar, para que no seas presa de Roqueton ni de los pollos. Al final encontrarás una nube en movimiento y tendrás que alejarte de ella, pues te lanzará pollos. Cuando se pase a la derecha de la pantalla deberás dispararle 20 misiles y entonces vendrá la batalla final.

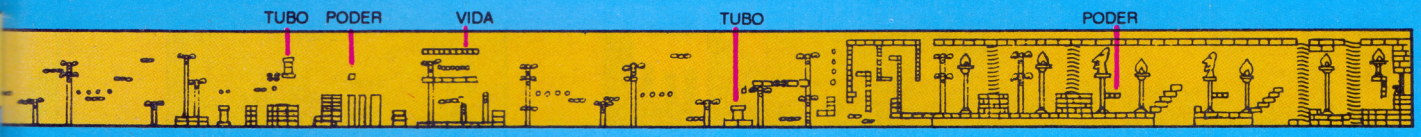
SUPER MARIO LAND



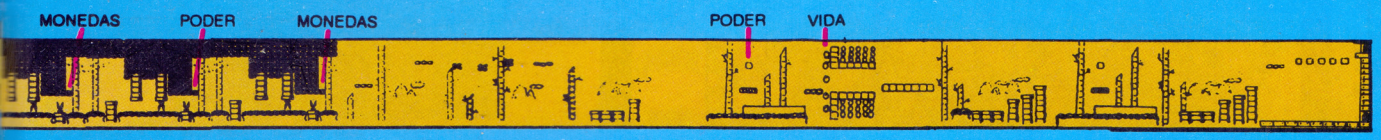
MUNDO 3-2

En esta caverna, llena de arañas, brinca sobre ellas para vencerlas; en los primeros signos de interrogación hay un elevador en el cuadro superior derecho y otro pasando la cuarta cascada, los cuales sólo podrás abordar como Super Mario; aquí obtendrás monedas. Después, para no caerte de las pequeñas plataformas, tendrás que dar brincos sin apretar el botón B. ¡Es importante que no te desesperes!

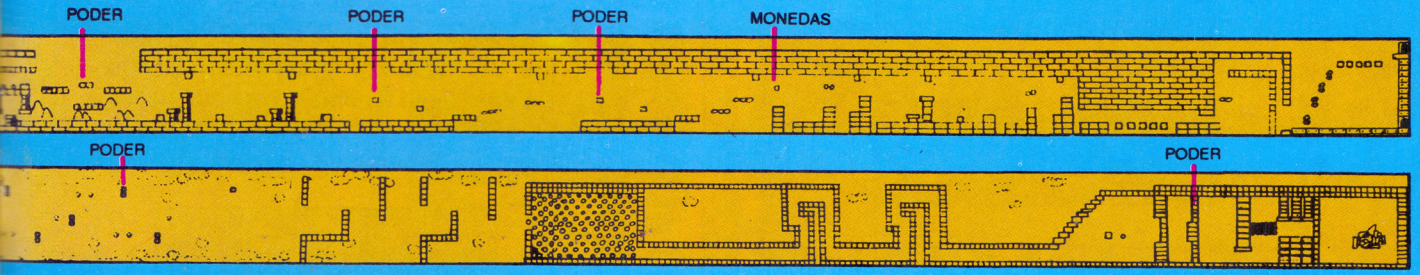
MUNDO 3-3



MUNDO 4-1



Los zombies Pionpi son un verdadero dolor de cabeza para Mario. Si tienes poder de flor, derríbalos; si no lo tienes, písalos hasta que desaparezcan de la pantalla. De tus saltos, sin usar el botón B, depende que continues en el juego. No olvides tomar la vida que está en la orilla derecha del último elevador.



Los disparos de Tatanga son expansivos, pero si te colocas un poco a la izquierda del centro, tendrás más posibilidades de ganar. ¡No dejes de disparar! pues Tatanga sólo es vencido con 40 tiros.

¡Triunfaste! Sólo un gran jugador como tú podía terminar el cassette de Mario Land. ¡Ah! Si lo terminas dos veces seguidas podrás seleccionar la siguiente escena del mundo que desees.

MARIADITOS

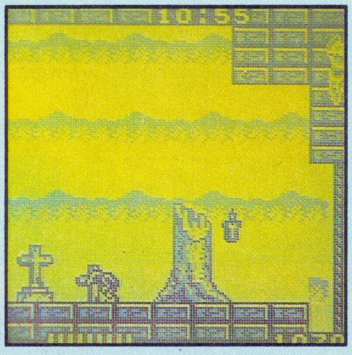
Cuando estés "Mariadito" por los juegos de tu Game Boy, escríbenos tus preguntas a esta sección; nuestras respuestas te harán sentir mejor.

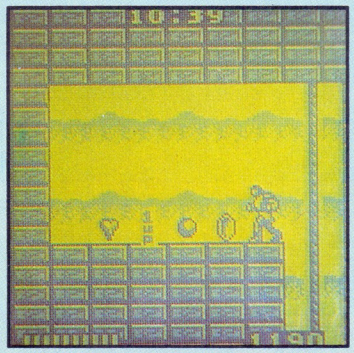
CASTLEVANIA ADVENTURE

¿Dónde puedo encontrar vida extra?

Si no le pegas a la primer vela al comenzar el juego, sacarás una vida en una vela más adelante.

Para localizar el cuarto secreto de la escena que te mostramos en la fotografía, tendrás que seguir subiendo por la cuerda que ahí aparece. En este cuarto encontrarás una vida extra, energía, poder para tu látigo y mayor puntuación.





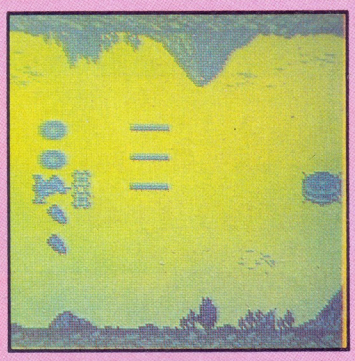
NEMESIS

A pesar de que puedo seleccionar el número de vidas en algunas escenas, cuando pierdo me quitan todas las armas y después no puedo avanzar sin ellas. ¿Hay algún truco para conseguir más armas?

Sí. Sólo necesitas poner "pausa" y presionar los botones en el siguiente orden:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, B, A

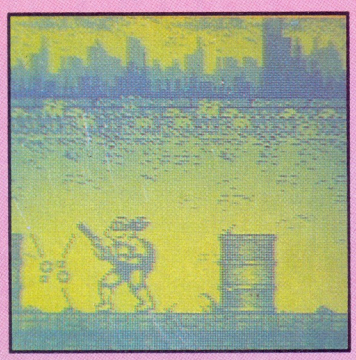
Inmediatamente el juego te dará: doble misil, doble lasser, dos opciones y un shield. Pero recuerda que ésto será posible una vez por juego.

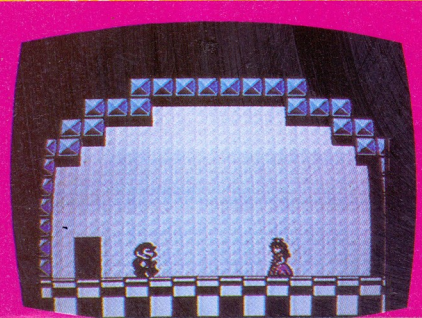


T.M.N.T. Fall of The Foot Clan

¿Cómo consigo más energía?

Cuando estés en la primera escena golpea 2 veces el segundo tambo y éste explotará; luego colócate en el lugar del tambo y aparecerás en otra escena. Aquí tendrás 10 oportunidades para adivinar un número y cuando lo logres te llenarás de energía.



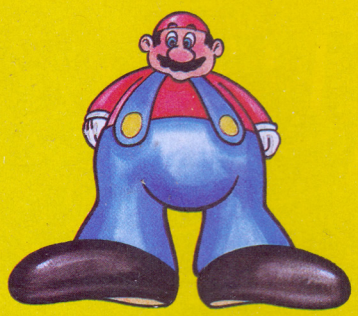


La bolita de cristal

TRADEWEST te dará próximamente una grata sorpresa: BATTLETOADS para Game Boy.
En este cassette te sorprenderá ver cómo la imagen del fondo de la pantalla se mueve todo el tiempo en la mayoría de las escenas, independientemente de si estás inmóvil

Estamos convencidos de que disfrutarás de imágenes nunca antes vistas en tu Game Boy, ya que Battletoads es sin duda un cartucho con alto porcentaje de entretenimiento y diversión. ¡Que no falte en tu colección! Te lo recomendamos toadtalmente.

o desplazándote. Battletoads es un juego en donde tú guiarás a Zitz al rescate de sus amigos Pimple y Rush, quienes han sido secuestrados por la malvada Dark Queen.
Los enemigos que enfrentarás podrás derrotarlos con espectaculares patadas y potentes golpes.



GRANDES de GAME BOY

RECOMENDADOS POR C. ITOH

1.-T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder.
Con gráficos muy buenos y padrísimos.

2.-MEGA MAN
Dr. Wily´s Revenge
El regreso de Mega Man ahora en Game Boy con toda la acción y aventura del Nes.

3.-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa.
Divertido y súper emocionante.

4.-CASTLEVANIA II
5.-DUCK TALES
6.-F1-RACE
7.-SPIDERMAN
8.-BATTLE UNIT ZEOTH
9.-GREMLINS II
10.-HUNT FOR RED OCTOBER

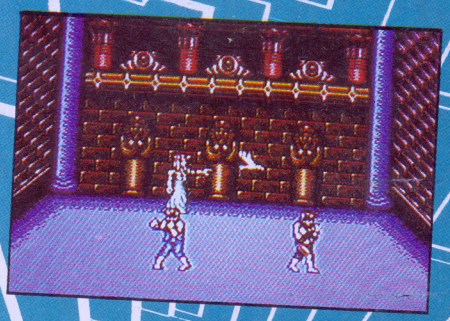
RESET

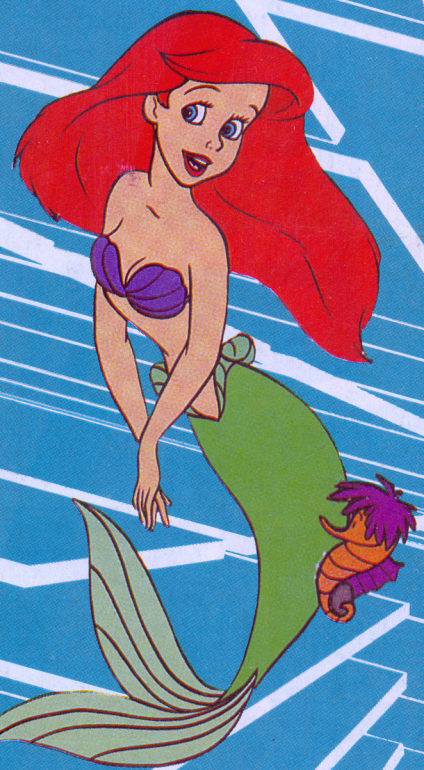
En nuestro próximo número tendremos grandes sorpresas para ti: los Cursos Nintensivos para Nes te deleitarán con Double Dragon III y Battletoads , dos cassettes llenos de acción y estrategia, y para Game Boy podrás entretenerte con Duck Tales.

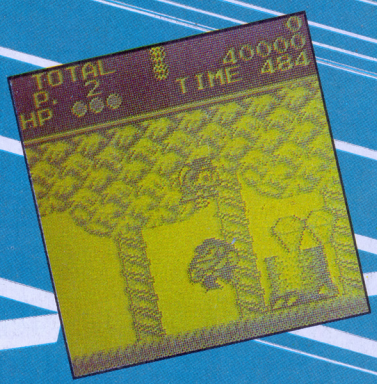
También analizaremos juegos como Little Mermaid, Ninja Gaiden III y Wolverine; en Mariados y Mariaditos contestaremos tus dudas sobre los cassettes de Game Boy o Nes que se te dificulten.

Además, hablaremos de Super Mario World, que es la última aventura de nuestro famoso amigo en el esperado SUPER NINTENDO.

No olvides que en el Control de los Profesionales nuestros expertos Axy y Spot te darán nuevos consejos y valiosas sugerencias para que cada día seas un mejor jugador de NINTENDO.







EDITORIAL

Es una gran satisfacción para nosotros darnos cuenta del enorme interés que ha despertado tu revista CLUB NINTENDO.

Esperamos que nos sigas escribiendo, porque gracias a tus cartas el contenido de esta revista se irá enriqueciendo día con día.

También te agradecemos todos los tips, secretos y estrategias que compartes con nuestros lectores que, como tú, son grandes aficionados a Nintendo.

Recuerda que aquí encontrarás todas las respuestas a tus dudas y que por cuestión de espacio iremos seleccionando las más importantes. ¡Claro! con la ayuda de nuestros agentes secretos AXY y SPOT.

SUMARIO

PRESENTAMOS:

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 2 Enero 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez / José Sierra

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Gerente de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Ejecutivos de Ventas: Elena Marrón y Héctor Téllez
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 57 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 390-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¿Quieres saber lo que es el Súper Nintendo? Al leer esta sección lo sabrás y te emocionará. **4**

el control de los PROFESIONALES

AXY y SPOT te hablan en este número de los controles NES Advantage y NES Max para tu Nintendo. Ellos los usan y tú también puedes hacerlo. **15**

MARIADOS

Ve aquí las respuestas a algunas de las muchas preguntas que nos enviaron para los juegos del NES. ¡Escríbenos! **26**

GAME BOY

CURSO Nintensivo

Duck Tales es un clásico de Game Boy . No dejes pasar la oportunidad de lograr terminarlo.

La bolita de cristal

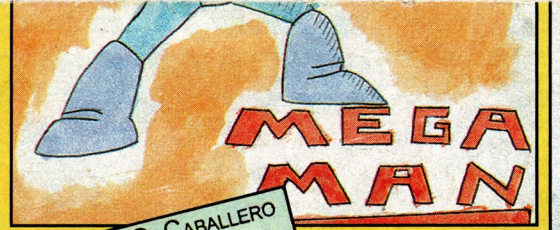
Fortified Zone y Blades of Steel son dos juegos que vemos claramente en nuestra Bolita de Cristal. El primero es un gran juego de acción y aventuras, y el segundo se trata del conocido deporte de Hockey sobre hielo.

Los GRANDES de GAME BOY

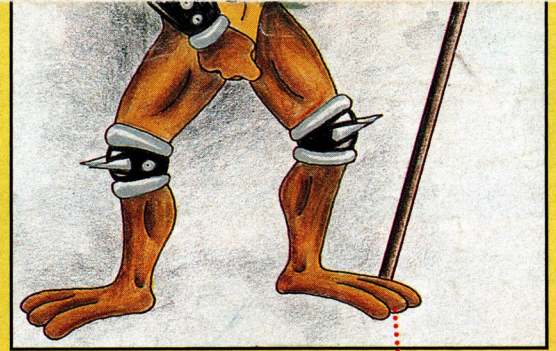
Los juegos más solicitados actualmente de este sistema portable de Nintendo, te los mencionamos aquí.

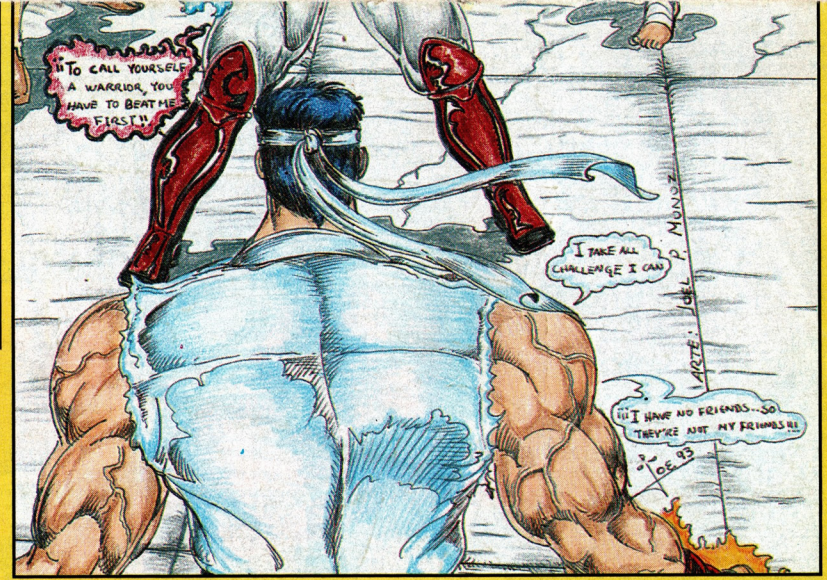
MARIADITOS

Los cassettes de Game Boy contienen juegos estupendos y las preguntas que nos hicieron son difíciles, pero en esta sección puedes leer las respuestas. **30**

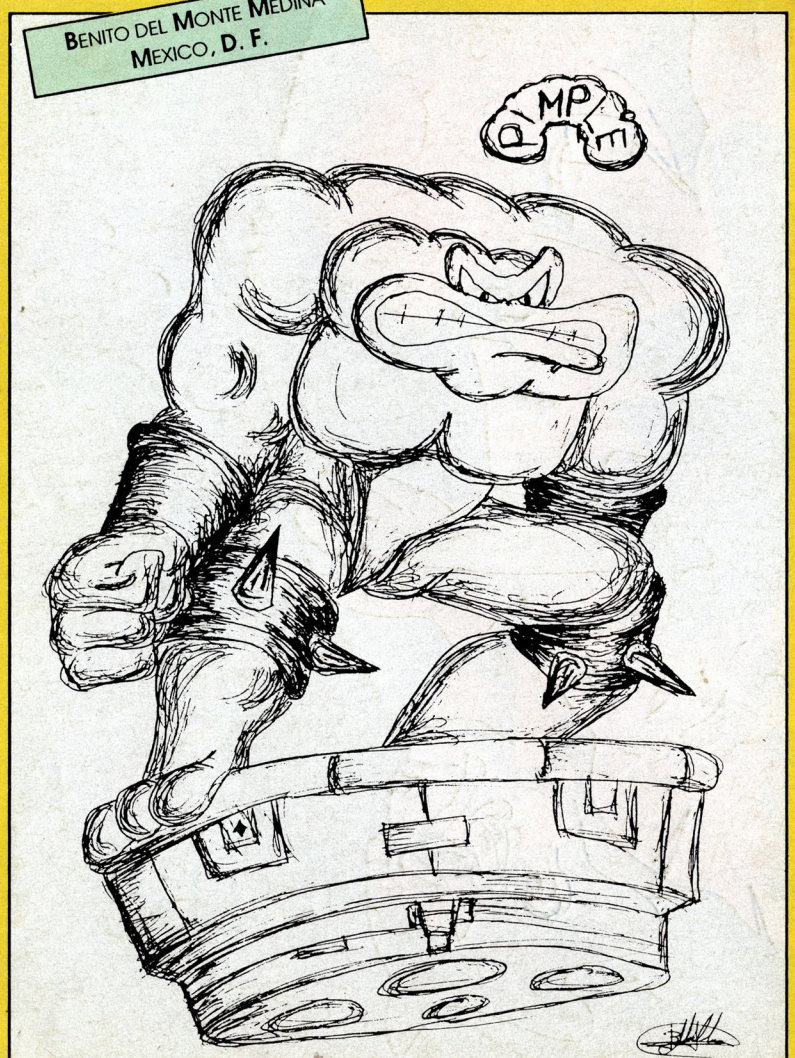


Miguel O. Caballero
Jaime A.
Toluca, Edo. de Mex.

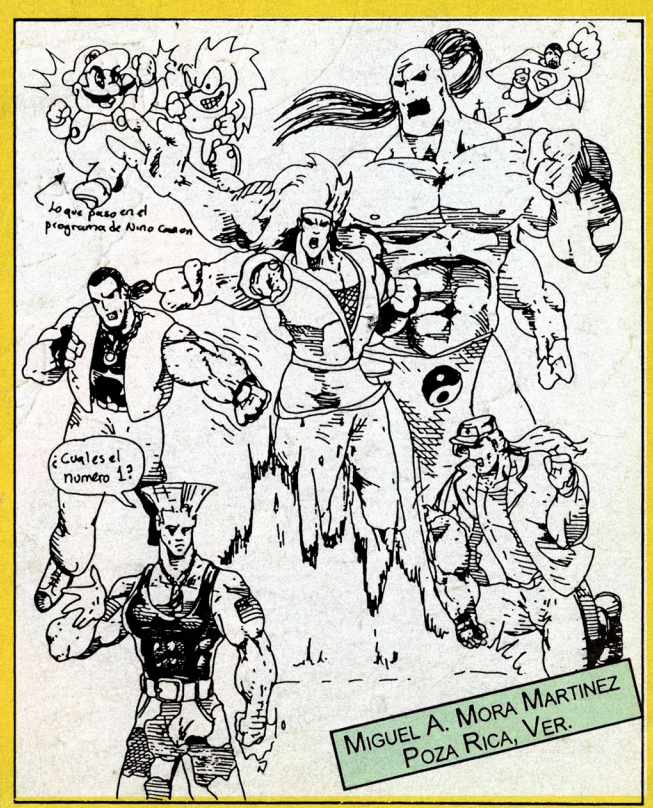




Benito del Monte Medina
Mexico, D. F.



Carolina Zardain Ricart
Cordoba, Ver.



Miguel A. Mora Martinez
Poza Rica, Ver.

STREET FIGHTER II
TM
KO

STREET FIGHTER II TM

9 SEPTIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

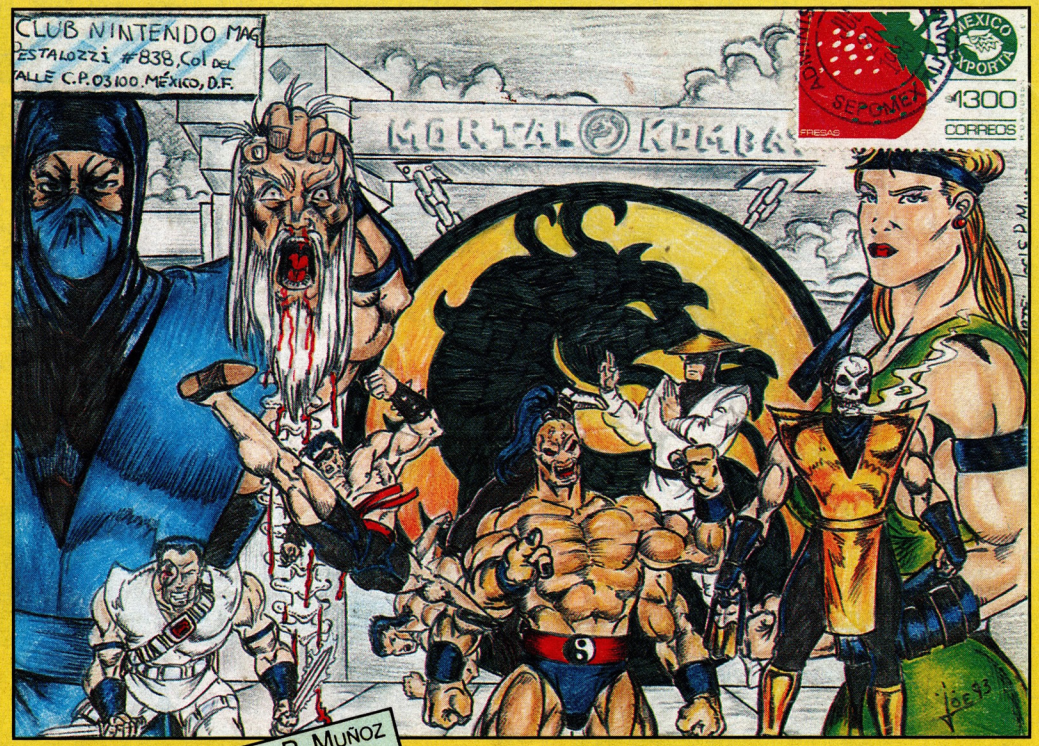
10 OCTUBRE

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

CAPCOM

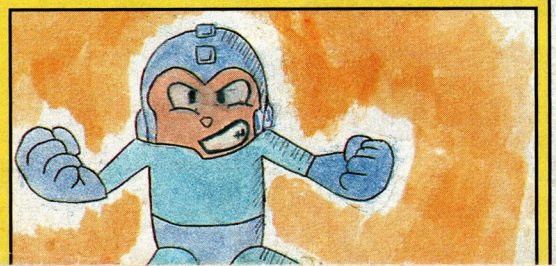
©CAPCOM 1991·1992 ALL RIGHTS RESERVED

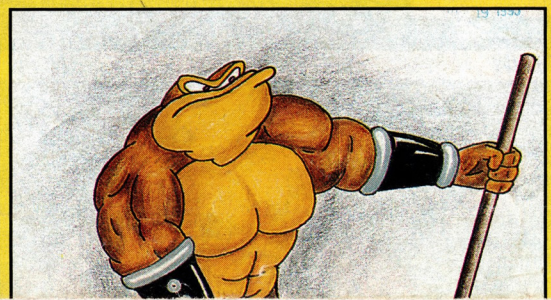
Esteban Saldaña Rodriguez
Mexico, D.F.



Joel Enrique P. Muñoz
Tijuana, B.C.N.

Recuerda que son dibujos Sobre Sobres





analizando a:

ADVENTURE ISLAND II
Una fantástica aventura a través de ocho islas llenas de extraños personajes. Este juego te hará recordar a Mario 3.

LITTLE MERMAID
Un bonito cassette para chicos y grandes; ayuda a Ariel y todos sus amigos contra Ursula y su ejército de peces.

NINJA GAIDEN III
Un juego de gran acción ¿En verdad eliminó el maestro Ninja Ryu a Irene? Lee esta sección y entérate.

WOLVERINE
Uno de los héroes más populares de los Hombres "X" ahora en gran batalla contra sus archienemigos.

BATMAN
Return of the Joker
El Guasón no ha sido vencido, ha regresado y busca venganza. Ayuda al encapuchado.

9

Los retos de Mario

Las preguntas que aquí te hacemos serán todo un reto para ti.
Contéstalas y envíanos tus respuestas.

25

Los GRANDES de Nintendo

Siempre será interesante para tí saber cuáles son los juegos favoritos y más solicitados del momento.

21

La bola de cristal

Bart Simpson y su familia regresan, en tu NES, para divertirte con nuevas aventuras. Es increíble lo que podamos decir de F-ZERO, mejor conócelo y emociónate con el Súper Nintendo.

28

CURSO Nintensivo

Grandes aventuras, espectaculares golpes y grata diversión te esperan en la secuela de tus héroes Billy y Jimmy Lee.

6

Para quienes querían algo diferente, Nintendo les tiene una grata sorpresa: Battletoads. Emoción desbordante en tu NES.

SUPER MARIO WORLD

El mejor personaje para lanzar al mercado el fabuloso y nuevo Súper Nintendo tenía que ser nuestro amigo Mario, y él corresponde a la simpatía que el público siempre le ha demostrado con padrísimas escenas, extraños personajes, simpáticos enemigos y originales armas para enfrentarlos.
Conoce el mundo de Súper Mario y echa a volar tu imaginación.

18

RESET

Entérate de lo que verás en nuestro próximo número.

36

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en acción a Mario con su nuevo amigo Yoshi.

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

¿Querías saber algo del Súper Nintendo?. Pues en esta sección vamos a platicarte de este sistema que tanto te interesa conocer. Sin embargo, lo que aquí te platicaremos no será todo, más adelante tenemos un especial de Súper Mario World.

Nintendo ha creado el nuevo sistema para video juegos Súper Nintendo, el cual maneja 16 bits; es decir, controla mayor información que se traduce en juegos más realistas y espectaculares.

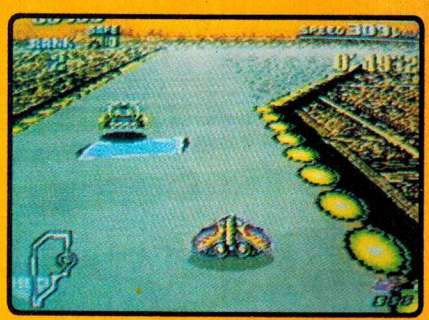
Su CPU (Unidad Central de Proceso) contiene 128 K RAM y 64 K Video-RAM, lo que significa una mayor rapidez del equipo para procesar datos y gráficos del juego. También cuenta con una APU (Unidad de Proceso de Audio) de 8 bits que te permite disfrutar una gran calidad de sonido digital, tipo compact disc.

Súper Gráficos

Una de las características más importantes para comparar calidad en los diferentes sistemas de videojuego son los gráficos.

La alta resolución de los gráficos está determinada por el número de "pixels" (puntos que aparecen al mismo tiempo en la pantalla) y, el Súper Nintendo tiene la impresionante cantidad de 512 X 448 pixels, casi el doble de resolución que otros sistemas de 16 bits.

Los pixels son los que forman las imágenes en la pantalla, y lógicamente, son los que determinan los diferentes colores de todo lo que aprecias en el juego.



Al contar con 32,768 colores,

el Súper Nintendo logra dar tonalidades que difícilmente una persona puede reconocer. Actualmente este sistema cuenta con los colores "layering", los que permiten crear fondos multicolores que hacen juegos más atractivos.

El Súper Nintendo, además, puede manejar 4 fondos a la vez y moviéndose cada uno a diferente velocidad.

ROTACION: Con este exclusivo efecto fondos y personajes pueden girar.

Otra característica diferente y novedosa es la capacidad del Súper Nintendo para lograr rotación de objetos e imágenes de fondo, como es el caso del juego "Pilotwings".

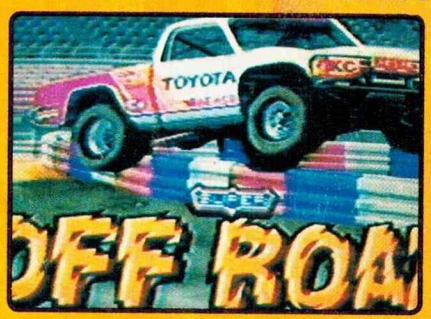
ESCALA: Las figuras y fondos crecen o reducen su tamaño.

Ahora te hablaremos de los "Sprites", que son las figuras que aparecen moviéndose en la pantalla; Súper Nintendo crea "Sprites" de hasta 128 X 128 caracteres. En cambio el Super Mario de NES está compuesto de 8X8 caracteres.

Súper Sonido

Una de las limitaciones en los videojuegos había sido alcanzar una gran calidad de sonido, pero el Súper Nintendo llegó para demostrar lo que se puede lograr: un sonido estéreo digital que sólo has escuchado en compact disc.

Esta revolución en el sonido



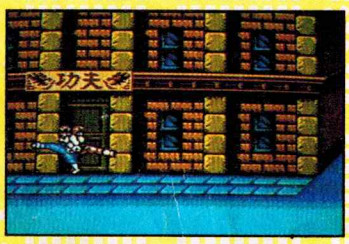
de los videojuegos también se extiende a los efectos de sonido. Para comprobarlo sólo tienes que conectar los cables de audio/video en tu estéreo.

En estos momentos Nintendo está planeando introducir el Q-Sound, que es una síntesis del sonido envolvente conocido como Surround.

CURSO Nintensivo

Antes de empezar deberás conocer a tus personajes y las defensas que tiene cada uno. Te recomendamos practicar antes de decidirte salir a rescatar a Marion.

GOLPES ESPECIALES



Patada Doble de Helicóptero.- Sólo Billy y Jimmy juntos la pueden aplicar. Unan sus imágenes hasta casi hacerse uno solo, salten simultáneamente y cuando lleguen a lo más alto alguno oprima cualquier botón, los dos girarán y darán una patada suficientemente fuerte para eliminar al enemigo que toquen. Es el golpe más eficaz.

Patada Rebotando en Compañero.- Tírale una patada voladora a tu compañero, quien deberá estar de frente a ti y sin moverse, para que él te impulse de regreso contra el enemigo.

BILLY & JIMMY

CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	11.-Puñetazo
B	12.-Patada al cuerpo
B y B	13.-Patada al rostro
AB	14.-Brinco
B y A	15.-Codazo
AB y A o B	16.-Patada de helicóptero
B→o→y A	17.-Codazo en la nuca
←o→AB y B	18.-Voladora (patada de frente en el aire)
←o→AB y A	19.-Voltereta (toma al enemigo de la cabeza y lo lanza)
←←o→→	10.-Correr
←←o→→AB y B	11.-Voladora de rebote (patear desde muro)
B→o→y B	12.-Rodillazo al rostro

Armas: Chacos
Cualidades: Agilidad y gran variedad de golpes

RANZOU

CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	1.-Sablazo
B	2.-Patada giratoria
AB	3.-Brinco
←←o→→	4.-Correr
←o→AB y B	5.-Golpe de pecho
←o→AB y A	6.-Sablazo en el aire
←←o→→AB y B	7.-Golpe de pecho de rebote
AB y A o B	8.-Patada voladora giratoria

Armas: Espada y estrellas
Cualidades: Corre muy rápido y salta muy alto

CHIN

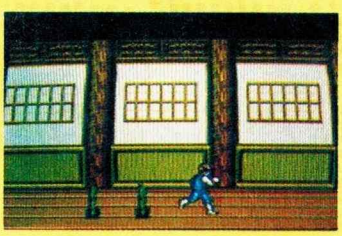
CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	1.-Golpe de karate
B	2.-Patada al rostro
AB	3.-Brinco
AB y A o B	4.-Patada de tijera
←o→AB y A	5.-Cabezaso
←o→AB y B	6.-Voladora (patada de frente en el aire)
←←o→→	7.-Correr
←←o→→AB y B	8.-Voladora de rebote (patear desde muro)

Armas: Garra de acero
Cualidades: Golpea muy rápido

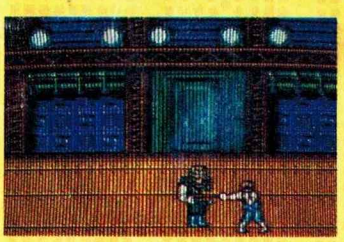
Nota: Las letras que se encuentran juntas debes oprimirlas simultáneamente.

DOUBLE DRAGON III

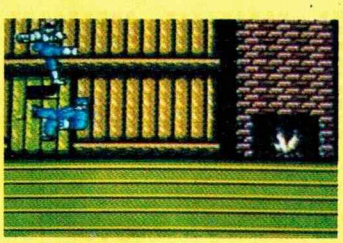
Este cassette, aunque tiene la opción de un jugador, se pone más emocionante cuando lo juegas con un compañero y juntos luchan contra los enemigos que aparecen en las 5 misiones que se desarrollan en diferentes países.
La intuición y la destreza son las armas adicionales que deberás usar para que Billy y Jimmy acaben con los boxeadores callejeros, los guerreros ninja y con los poderosos Jefes. Para defenderse y atacar ambos cuentan con una gran variedad de golpes y movimientos que a continuación te mencionaremos, para que cuando entres en acción los realices con precisión y tengas más probabilidades de triunfar.



El objetivo del juego es llegar hasta Egipto para rescatar a Marion, pero para lograrlo necesitas las piedras sagradas que Hiruko te irá dando a lo largo del camino. Recuerda que al terminar cada misión volverás a tener en la siguiente la misma energía que al principio del juego. ¿Estás listo? ¡Pues, adelante!

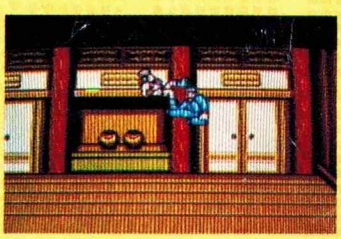


Tu primera misión es en Estados Unidos. Cuando enfrentes al primer Jefe oprime Select y selecciona los chacos; así te será más fácil vencerlo. Si el Jefe está arriba de la pantalla tendrás que irte abajo de la misma y un poco antes de que se alinee contigo le pegas con los chacos para inmediatamente moverte hacia arriba de la pantalla, lo esperas y repites la jugada.



Para vencer al segundo Jefe, que se encuentra en China, vuelve a utilizar los chacos, pero como estos no serán suficientes para eliminarlo, tendrás que aplicarle voladoras o patadas de helicóptero. Al vencer a este Jefe, llamado Chin, se unirá a ti y podrás jugar con él al seleccionarlo.

En cuanto termines a los enemigos recibe a Chin con una patada de helicóptero

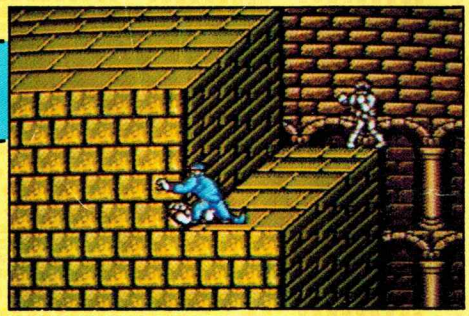


Al cruzar una puerta en tu misión en Japón, oprime (derecha,derecha) para entrar corriendo y evitar los bambúes que salen del piso. Después de pelear con varios ninjas y boxeadores callejeros saldrá el Jefe Ranzou, a quien deberás enfrentar en principio con los chacos y luego, cuando se haga hacia atrás para tomar impulso, recíbelo con voladoras, y cada vez que puedas utiliza la patada de helicóptero.

Al vencerlo también se unirá a ti y podrás seleccionarlo en el momento que quieras.

Tu cuarta misión se desarrolla en Italia. Aquí deberás tener cuidado al llegar a una especie de corniza si juegas con un compañero, pues ambos deberán saltar al mismo tiempo de la corniza a la parte de abajo, ya que si uno lo hace primero, éste perderá.

Cuando estés en el lugar de la foto tira a un enemigo al vacío sin eliminarlo. Ahora coloca a Chin como indica la foto, sin dejar de dar golpes.
AXY

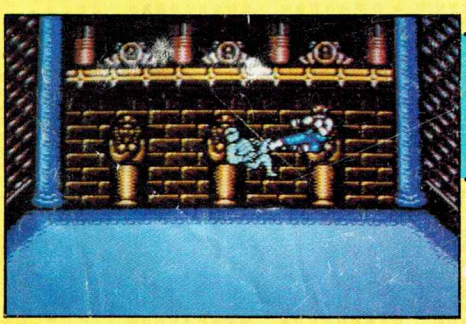


Después de luchar con varios enemigos aparecerá el cuarto Jefe y para enfrentarlo te recomendamos utilizar a Ranzou, ya que él te permitirá lanzar estrellas a distancia contra el Jefe. Cuando se te acaben las estrellas utiliza la espada del mismo modo que los chacos, es decir, golpéalo un poco antes de que se alinee contigo y muévete rápidamente.

Egipto es la quinta y última misión. Después de vencer a dos enemigos que te atacarán en el bloque de piedra donde apareciste, brinca al siguiente bloque. Si vas como Ranzou será fácil saltar, con Billy y Jimmy te costará un poco de trabajo, pero con Chin deberás colocarte lo más cerca a la orilla, pues de lo contrario podrás caer. Al introducirte a la pirámide salta al bloque del centro, elimina a los enemigos y luego colócate a la derecha de la pantalla, ya que la imagen correrá sola y si no lo haces perderás.
De preferencia trata de llegar con Billy y Jimmy al combate final. ¡Cuídalos!

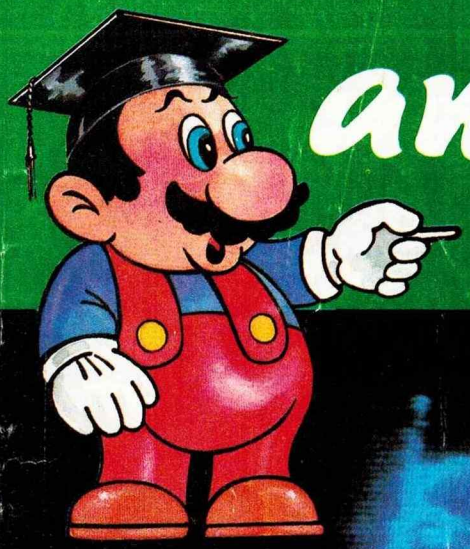
Si te cuesta trabajo saltar, sólo mantén el control hacia la derecha y llegarás a la orilla.

Recuerda cambiar de personaje, con Select, cuando veas que la energía del que tienes en acción se agota.



Más adelante tres momias te atacarán y cuando venzas a la última, ésta se convertirá en Marion, sólo que estará poseída y te atacará.

Sin duda alguna esta última batalla es la más difícil de ganar.
Lo primero que debes hacer es moverte rápidamente en diagonal porque Marion desaparece para luego volver a aparecer, pero debajo de tus pies.
A distancia también es peligrosa, ya que tiene un poder capaz de lanzarte contra la pared para luego elevarte y dejarte caer. Otra arma de Marion es el poder lanzar bolas y pájaros de fuego, lo que sólo podrás evitar con habilidad.
Es muy importante que estés tranquilo y seas paciente. Si usas a Ranzou atácala con estrellas y, cuando puedas, con la espada; si eres Billy o Jimmy las patadas de helicóptero son tu mejor arma; Chin tiene la desventaja de ser muy lento para desplazarse.
Como te decíamos al principio, será más emocionante si lo juegas en parejas.
En juegos de acción Double Dragon III es uno de los mejores y por eso te lo recomendamos. Es más, nos gusta tanto que ahorita mismo nos vamos a jugarlo otra vez. ¡Suerte!



analizando a:

BATMAN

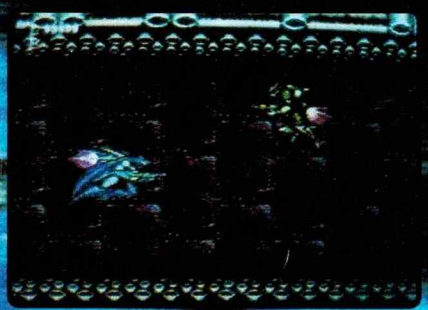
RETURN OF THE JOKER

El Guasón ha regresado y nuevamente el hombre murciélago tendrá que eliminarlo, aunque esto no será fácil, ya que Batman deberá avanzar por siete peligrosas escenas que, además, cuentan con subniveles.

En esta escena el cielo se divide en secciones que se mueven a diferentes velocidades para dar un efecto tipo Arcadia, es decir, de tercera dimensión.

El hombre murciélago barriéndose para evitar peligrosos rayos.

Al terminar cada nivel enfrentarás a uno de varios Jefes, con excepción de dos etapas de disparo en las que Batman, volando a gran velocidad, acabará con numerosos enemigos.



Esta es una de las dos escenas de disparo y aquí se ve a Batman a toda velocidad.

En este juego Batman posee nuevas habilidades como la de atacar deslizándose por el piso, lanzar potentes disparos y el don de hacerse invencible, lo que podrá hacer al acumular ocho cápsulas de energía.

Batman enfrentándose a su mayor enemigo, el Guasón.

Algo que no podemos dejar de mencionar y que lo hace diferente a otros juegos, es que sus personajes son de gran tamaño y que los tonos brillantes de sus gráficos le dan un gran realismo.

Sunsoft demuestra su avanzada técnica en juegos para el NES.

Este cassette tiene la ventaja de darte un password que te permitirá continuar tu juego en otra ocasión. Esta clave la obtienes al poner pausa.

Para vencer al primer Jefe tienes que llegar con el arma Shield Star (S) y pasarte por atrás de él barriéndote; en ese momento deja presionado el botón B para acumular poder. Después de esto toca al Jefe con la estrella que se forma en tu puño y así le restarás energía. Luego, si se mueve, pásate otra vez por detrás de él y repite la jugada.

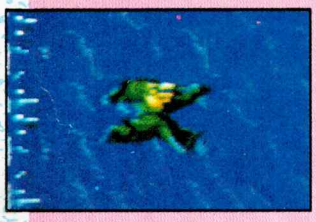
AXY

CURSO Nintensivo

Este cassette cuenta con 12 niveles que conjugan habilidad, destreza y precisión para que Rush, Zitz o ambos logren el objetivo de rescatar a la princesa Ángelica y a su compañero Pimple.

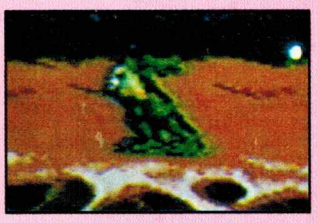
En Battletoads podrás jugar solo o con un compañero, aunque cuando lo hagas en pareja la dificultad crecerá ¡pero también la emoción!

Los movimientos que puedes realizar con tu control son los siguientes:

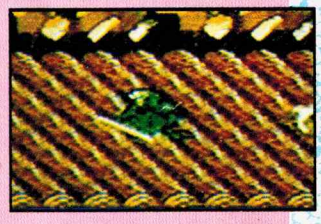


A-Brinca

B-Golpe (pie o mano)



→ →y B-Cabezazo



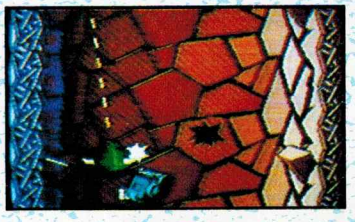
B- Recoger objetos

Para tomar la vida en el cañón Ragnarok sólo encarrérate y brinca desde la orilla.

Cuando te ataque el primer jefe, recoge la bala que te dispara y arrójala hacia la pantalla. A la tercera ocasión lo habrás vencido.

En el cráter de contacto ten cuidado con los cuervos de pico largo porque cortarán tu cuerda; golpéalos y toma su pico para que te sirva de arma al ir descendiendo.

Aquí también te recomendamos colocarte pegado a cualquier lado de la pared; al estar en esa posición por momentos te convertirás en una especie de campana o péndulo para que al oprimir B apliques increíbles golpazos a tus enemigos, sobre todo cuando sale de la pared (al centro de la pantalla) una nave que te lanzará rayos.

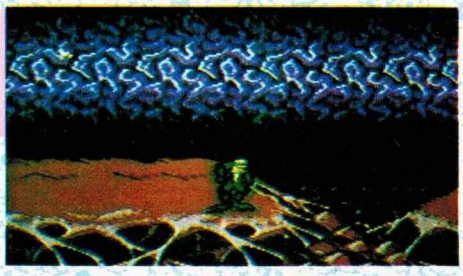


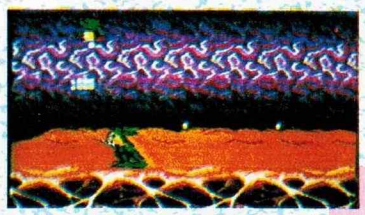
Los electrozapers dañan mucho a tu Battletoad (sapo); para esquivarlos con mucha facilidad colócate en la parte media de la pantalla y desciende rápidamente.

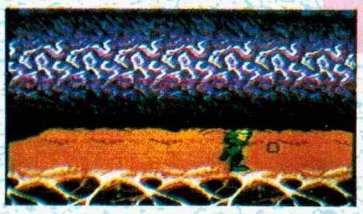
Si quieres hacer una vida más fácil en el trayecto por el Cráter de Impacto, trata de dejar una planta venusina para que la imagen de la pantalla no descienda.

BATTLETOADS™

En el turbo túnel en la escena 3, para brincar de una orilla a otra colócate en la parte inferior de las pequeñas "islas".

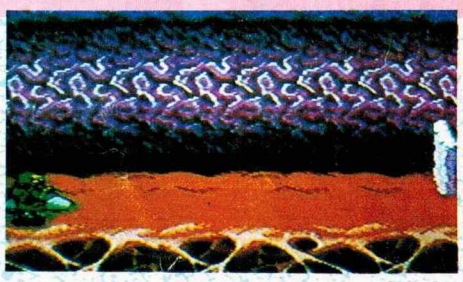






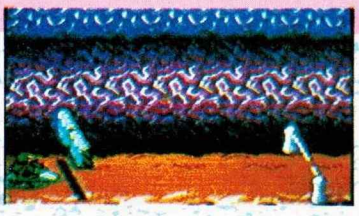
Los Invaders tomarán tus cuadros de energía, alcánzalos, golpéalos y toca los cuadros que parpadean para regresarlos a su sitio.

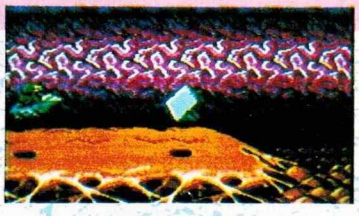
Al llegar a las motos supersónicas mueve tu control hacia atrás y así tendrás más oportunidad de ver los obstáculos que irán saliendo en tu camino.



La habilidad y visión de la escena serán los factores que te permitirán avanzar.

Más adelante no brinques los bloques azules dobles, pásalos por abajo, las rampas azules deberás brincar para alcanzarlas.





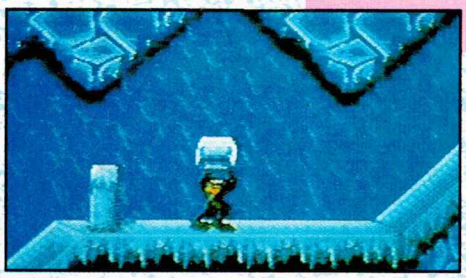
La escena en donde aparecen pequeñas "islas" es complicada. Para pasarlas da un salto largo con A y al tocar tierra haz un rápido movimiento hacia atrás e inmediatamente hacia adelante y presiona A.

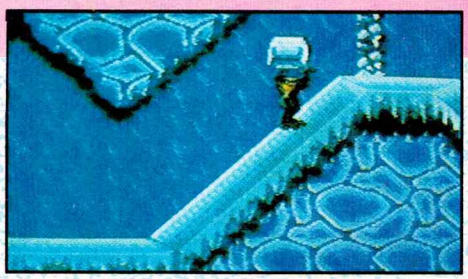
Ahora te mostramos la secuencia a seguir de esta difícil escena para que estudies y planees tus movimientos.

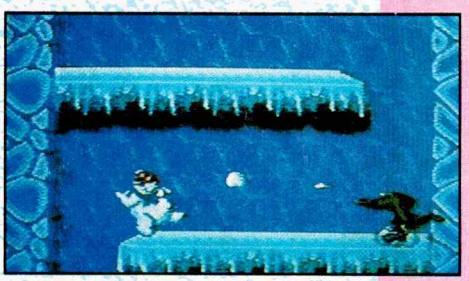
A=arriba V=abajo B=brinco

V A V A V A A V V B A V B B B V A V B B B V A V V A V A V
A B B V A B A V A V A B B B B V A B A V A B B V B B B B
B B B B B V A V A V A V A V A V A V A V A V A V B B

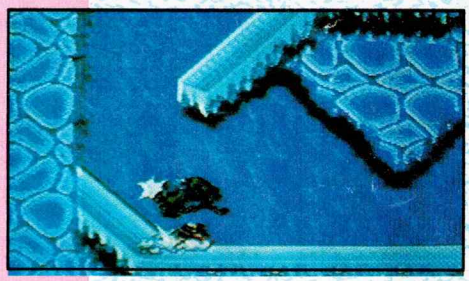
Para pasar el nivel de las Cavernas Articas, cuando veas bloques de hielo que van hacia ti, brinca sobre ellos y tómalos con B para luego arrojarlos contra los muros de piedra que bloquean el camino.



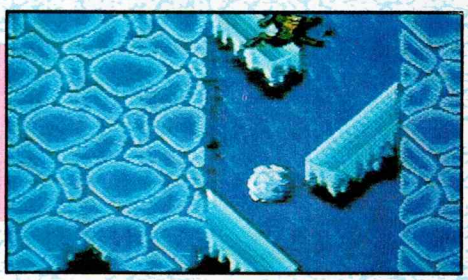


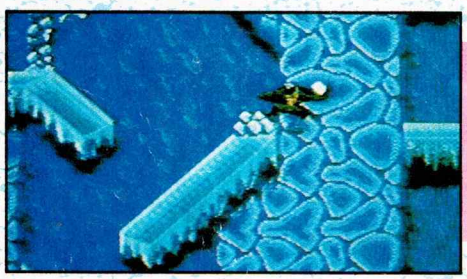


A los muñecos de nieve atácalos con las mismas bolas de nieve que te arrojan, aunque también podrás derrotarlos con golpes.



Cuando llegues al lugar donde pequeñas bolas de nieve resbalan hacia ti y van creciendo, salta sin dejar de avanzar.



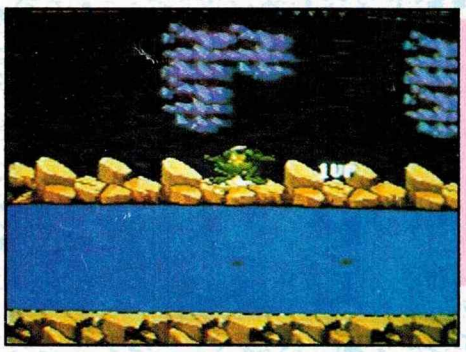


Para pasar esta escena observa la foto, recoge la nieve del muñeco que golpeaste y arrójasela al muro que está arriba y al frente de ti, asi podrás seguir avanzando.

Más adelante, al ir subiendo, encontrarás una plataforma, súbete y al descender brinca rápidamente a la derecha para terminar este nivel.

BATTLETOADS™

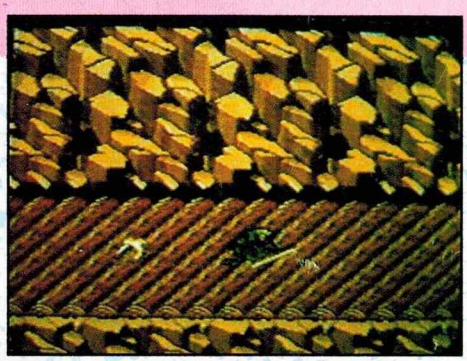
En la Ciudad del Surf aparecerán unos troncos sobre el río; para pasarlos en tu deslizador mueve el control así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

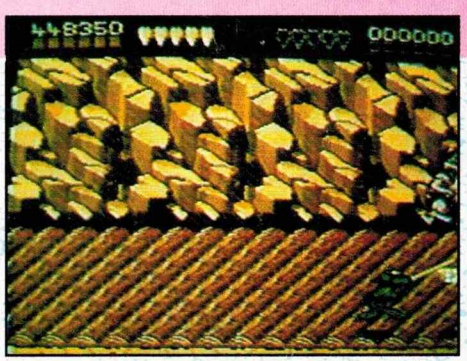


Adelante hay más troncos; ubícate arriba de la pantalla y al salir el primer tronco mueve tu control hacia adelante. Cuando rebases el cuarto tronco colócate al centro de la pantalla y al llegar a la cascada salta para obtener una vida extra.

Los remolinos pásalos así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

Enseguida enfrentarás un Walker, acábalo y con el tubo que recogerás enfrenta al jefe de este nivel. La forma de derrotarlo es arrinconándolo sin dejar de golpearlo.



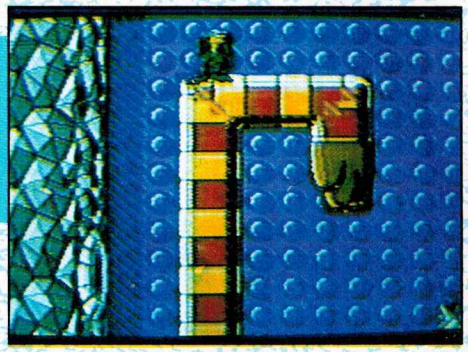


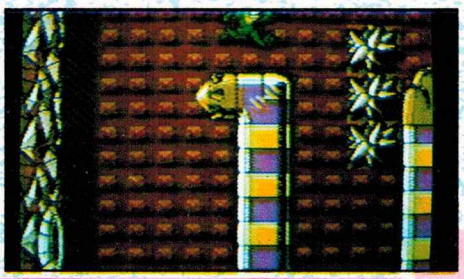
Prepárate porque volverás a tomar tu deslizador y te saldrán minas al azar, mucho cuidado.

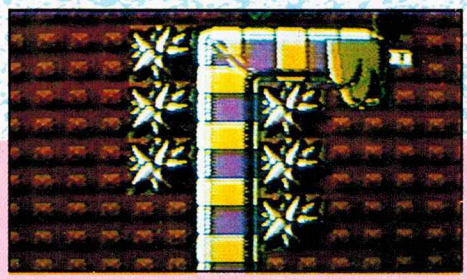
Para saltar las rampas recuerda ubicarte al centro del río.

Cuatro etapas deberás pasar en la Guarida de Karnath. Tu habilidad será fundamental para subirte, saltar o bajarte de las serpientes metálicas que usarás como transporte para llegar al final de cada una.

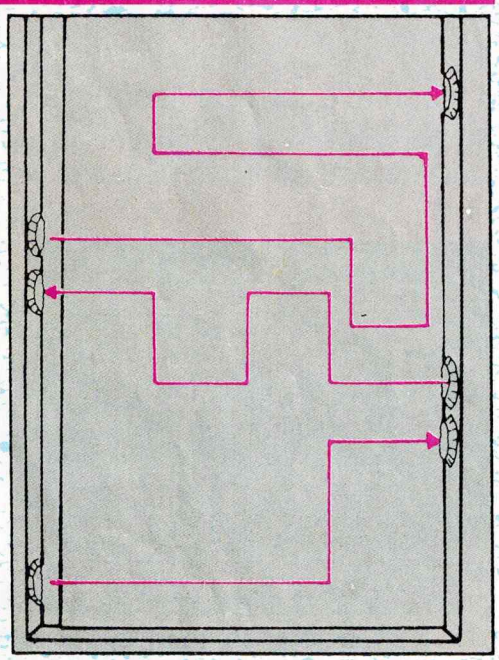
Para tomar el warp en la guarida de Karnath, en el segundo cuarto, sube a la primera serpiente y corre encima de ella a la derecha, sin detenerte.



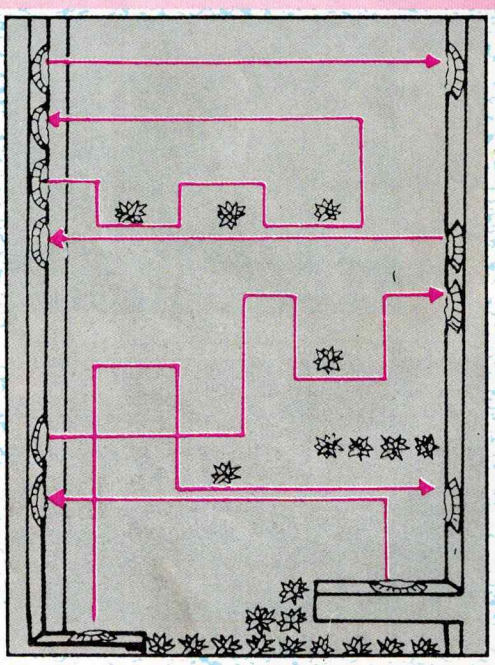




A continuación te damos las rutas de estas emocionantes etapas.

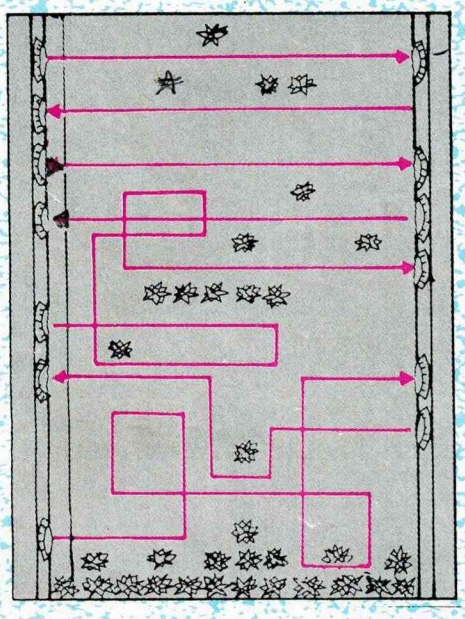


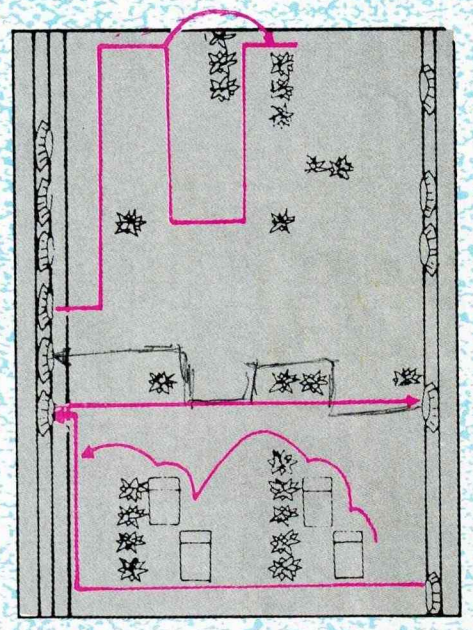
La última etapa de esta guarida es la más díficil de pasar, pero descubrimos que si esperas en esta serpiente hasta el último momento y saltas hacia el otro extremo, pasarás esta escena.



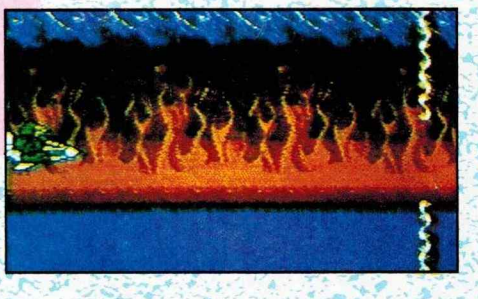
Ten cuidado porque algunas serpientes son más rápidas que otras.

BATTLETOADS





El Infierno Volkmire realmente te hará sudar por la velocidad con que se desarrolla y la precisión de movimientos será determinante. Al igual que en las motos supersónicas te recomendamos hacer tu control hacia atrás.



Para vencer a los Ratpods quédate quieto y golpeando hacia donde salen, para que solitos se golpeen sin necesidad de correr o moverte.

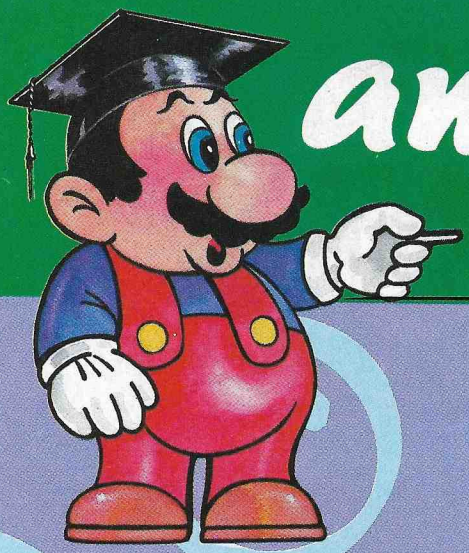
Te damos la secuencia en la que están los obstáculos; con los rayos que se abren trata de ir hacía atrás y con los que se cierran adelántate. No te desesperes, lo único que necesitas es mucha práctica.

arriba=A abajo=V enmedio=E abren=< cierran=>

A E E A V A V A E A V E < < < < > > > > E E E E A E V E

A < < < > > > < > A V A V A V A E V A A E V E V E A V

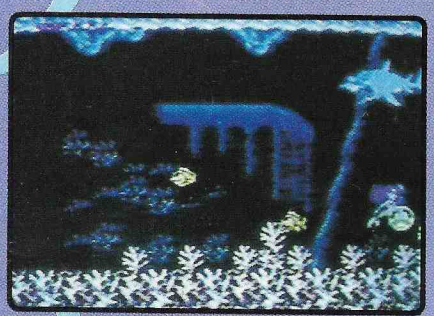
Es importante que con las barras que se abren te hagas para atrás y con las que se cierran trates de adelantarte.



analizando a:

THE LITTLE MERMAID

¿Te animarías a vivir una aventura debajo del mar? pues ahora Capcom nos ofrece la posibilidad de acompañar a Ariel, la Pequeña Sirenita, en este divertido juego basado en la película de Disney.



En esta aventura Ariel debe ayudar a sus amigos marinos que han sido embrujados por la malvada bruja Ursula, a la que debe vencer para lograr su sueño dorado: casarse con el príncipe Eric.

El juego se desarrolla en 5 escenas en las que deberás defenderte de los ataques de los peces, encerrándolos en burbujas.

Ahí los podrás agarrar y aventarlos en ciertas partes para obtener tesoros secretos.

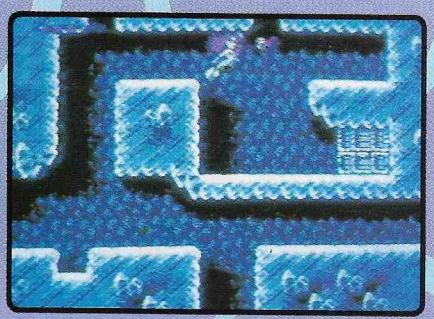
Las escenas del juego son: Mar de Coral, Barco Fantasma, Mar Helado, Zona Volcánica y el Castillo de Ursula, donde por fin librarás la última y decisiva batalla.

Entre más poder tenga tu burbuja, atraparás peces más grandes.

La Pequeña Sirenita tiene un grado de dificultad muy apto para niños y niñas. Los bonitos gráficos y su pegajosa música te animarán a tener una aventura "debajo del mar".

Ayuda a Ariel a cruzar peligrosos mares volcánicos.

A Ariel la podrás mover a todos lados con la flecha de dirección; con el botón A lanzarás burbujas, cuando atrapes a un enemigo lo arrojarás y además, con el mismo botón, podrás saltar fuera del agua.



Objetos ocultos en las grietas aumentarán tu marcador.

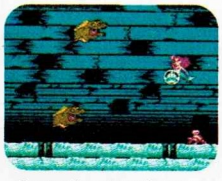
En ciertas partes, el botón B sirve para que nades un poco más rápido; por otro lado, si lanzas burbujas cerca de la arena desenterrarás objetos que te darán puntos o te ayudarán a seguir.

En la primera escena, "Mar de Coral", podrás obtener una vida extra si bajas al hueco que te indicamos en la foto.

SPOT

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.

Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

©1991 The Walt Disney Co.© 1991 CAPCOM U.S.A., INC. Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

SUPER MA

Súper Mario World es el juego que incluye el nuevo sistema de 16 bi
La historia se inicia cuando Mario y Luigi, después de salvar el Reino H
están descansando la princesa Toadstool desaparece.
Después de varias horas de haber iniciado la búsqueda, nuestros fam
bosque. Súbitamente el huevo se rompe y de éste sale un pequeño
y sus hijos secuestraron anteriormente a sus amigos y supone que t
Entonces, Mario, Luigi y Yoshi se unen para llegar al castillo del rey

Mario tiene nuevas habilidades como la de volar constantemente con su capa.

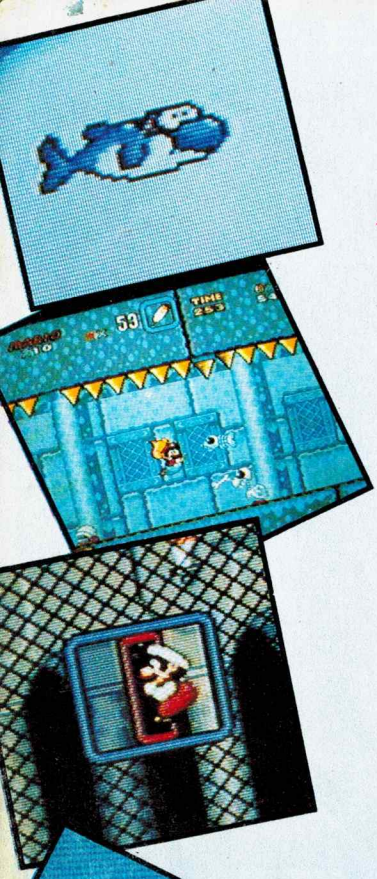
Al avanzar por el mapa pasarás por diversos caminos que te llevarán a Bowser, pero si lo deseas podrás repetir la escena que quieras.

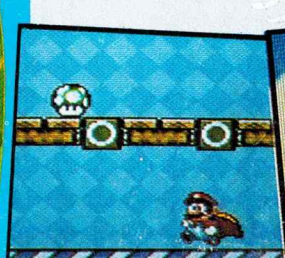
El cartucho de Súper Mario World tiene batería para que puedas grabar tu juego en 3 archivos diferentes.

También puede correr pegado a las paredes.

Al ir volando podrá dejarse caer en picada para eliminar a sus enemigos más cercanos.

Al llegar a la parte del mapa d
la foto, espera un momento y
cambiará automáticamente.





R·lo WoRLD

ts que se lanzó al mercado con el nombre de Súper Nintendo.
ongo, se toman unas merecidas vacaciones en Dinosaur Land y mientras

psos héroes llegan cerca de un gigantesco huevo localizado enmedio del
tierno dinosaurio conocido como Yoshi, quien les platica cómo Bowser
l vez hicieron lo mismo con la princesa.
Koopa, a través de 7 sorprendentes mundos.

Cuando Yoshi se coma a los pequeños Koopas obtendrá diferentes habilidades, aunque para entrar a casas fantasmas, fortalezas o castillos tendrás que hacerlo solo.

Para eliminar a sus enemigos o romper bloques, Mario puede girar en el piso o en el aire.

Yoshi podrá lanzar fuego, volar, caer con fuerza o simplemente lanzar la concha, dependiendo, del color del koopa que se coma.

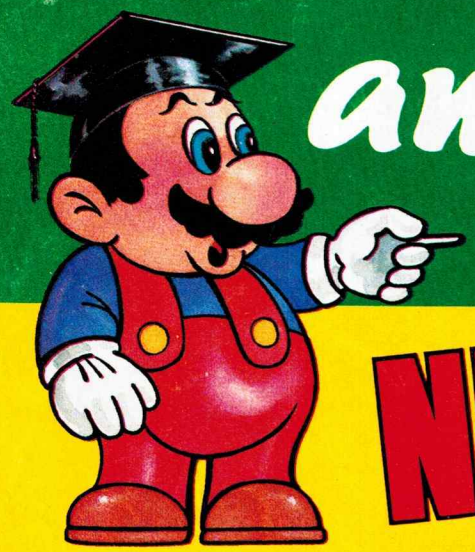
Los warp zone no podían faltar y estos se conectan en el camino estrella.

Ahora Mario puede viajar encima de la nube.

Después de juntar 100 estrellas Mario entra a la escena de Bonus para poder hacer hasta 8 vidas.

ue indica
música

analizando a:



NINJA 外伝 III GAIDEN

Cuando Irene Lew se encontraba investigando en un extraño laboratorio, fue sorprendida por ¡Ryu!, quién después de perseguirla la hace caer a un barranco.

Asi empieza uno de los juegos de mayor acción para Nintendo, Ninja Gaiden III.

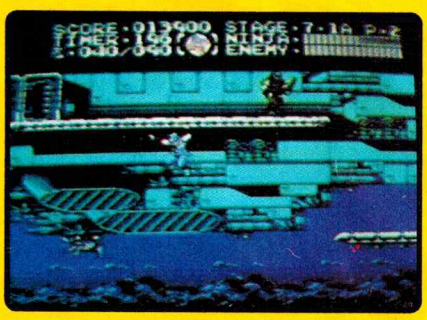
Esta secuela del famoso juego de Tecmo nos ofrece un gran reto y geniales gráficos que pocas veces has visto en tu Nintendo.

A su regreso, el Ninja Maestro Ryu conserva todas sus habilidades y aplica otras como colgarse de tubos, ramas, nuevas magias y el poder de una súper espada.

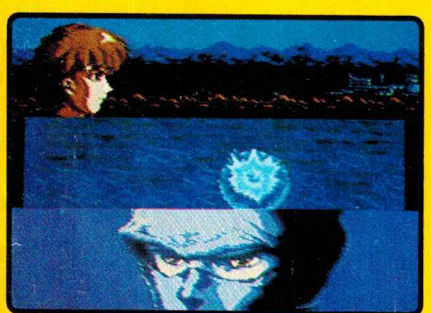
Ryu debe investigar quién tomó su lugar y eliminó a su querida Irene.

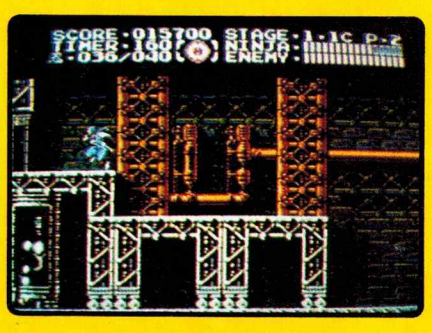
7 niveles de intensa acción; conforme vayas avanzando conocerás la historia, verás nuevos personajes y otros como Foster ¿Lo recuerdas? (aparece en Ninja Gaiden I) con el que Ryu tenía cuentas pendientes.

ilustrando la historia entre escena y escena, haciéndolo más entretenido.



Esta escena muestra un gran avance en juegos para el NES, ya que el fondo se divide en secciones que se mueven a diferente velocidad, dando una sensación de profundidad.



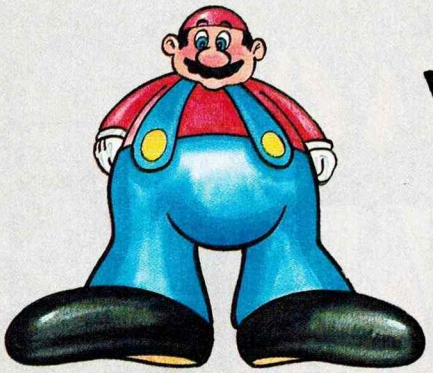


Te recomendamos este cassette ya que reúne lo mejor de los anteriores... y más.

Una de de las características de la serie de Ninja Gaiden son los llamados cinemas display, que son gráficos en movimiento que van

Antes de entrar por la puerta donde enfrentarás al primer Jefe, puedes regresarte para hacer puntos con los poderes que volverán a aparecer cuantas veces quieras, pero ten cuidado con el tiempo.

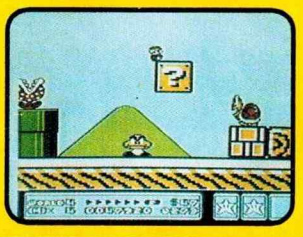
AXY



Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

☆ Favoritos ☆



1 Super Mario 3

Este cassette es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.

2 BATTLETOADS

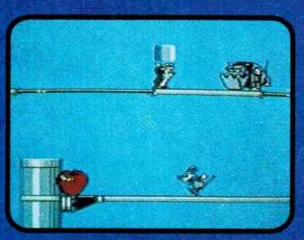
Increíble acción para uno o dos jugadores.
Muy divertido por la gran variedad de escenas y enemigos.

3 T.M.N.T. II

Directamente de "las maquinitas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el NES. Para uno o dos jugadores.

4.-LITTLE MERMAID
5.-ADVENTURE ISLAND II
6.-SIMPSONS II
7.-TINY TOONES
8.-BATMAN II
9.-BASES LOADED III
10.-TECMO SUPER BOWL

❖ Clásicos ❖



1 RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu Nintendo. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.

2 Super Mario 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.

3 RAD RACER

Emoción en las pistas; si cruzas la línea de meta te sentirás como un piloto de Fórmula-1.

4.-PUNCH-OUT
5.-TETRIS
6.-DUCK TALES
7.-GOAL
8.-SUPER C
9.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
10.-T.M.N.T.

analizando a:

WOLVERINE

El personaje de este juego es uno de los héroes más famosos de los Hombres-X.

Wolverine tiene la habilidad de golpear y patear para enfrentar a los innumerables enemigos que aparecen en las variadas escenas.

Cuando Wolverine se convierte en Mutante es invencible.

En la parte inferior de la pantalla se ven: Nivel de energía, Nivel de Berzerker (que al llenarlo Wolverine se convierte en un mutante por corto tiempo) Vidas, Marcador, Nivel de aire y Nivel de Havok (que es la ayuda que te da él).

Havok es otro de los Hombres-X que te ayudará a recuperar energía, pero antes tienes que llegar con Psy Locke, quien te dará un aparato para llamar a Havok.

Havok ayuda a Wolverine.

También se pueden sacar las garras para eliminar fácilmente a los enemigos, pero cada vez que las utilices perderás un poco de energía.

Cuando entres a donde está Jubilee toma el continue que está detrás de ella.

Al avanzar a través de 8 escenas encontrarás cuartos con hamburguesas, puntos, continues extras y a Psy Locke y Jubilee.

Psy Locke y Jubilee aparecerán en el camino para ayudarte.

Sólo venciendo a Magneto podrás llegar a la batalla final con Sabretooth.

Para llegar con Magneto tendrás que eliminar un rayo que no te deja avanzar.

Para brincarte la quinta etapa salta en la cascada de la escena 4 como indica la foto. *AXY*

WOLVERINE™

¡EN UNA MEGA BATALLA X-MEN® VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!

¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!

Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.

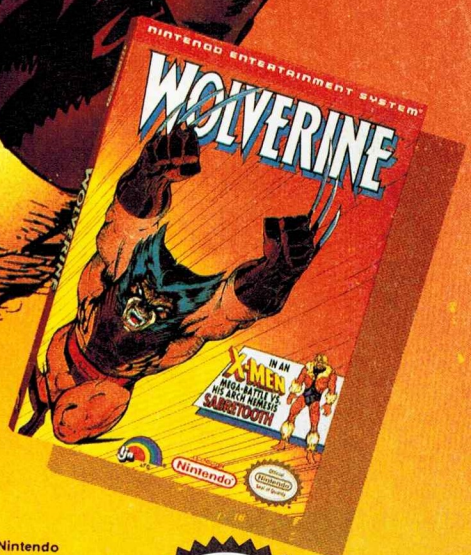
Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.

¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!

¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,® Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



LJN LTD.®

Licenciatario de Nintendo para jugarse en el Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Official Nintendo Seal of Quality®

Wolverine™, Sabretooth™, Magneto™, Havok™, Psylocke™, Jubilee™, y X-Men® son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. y son producidos bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc. ©1991 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. LJN® es una marca registrada de LJN, Ltd. Todos los derechos reservados. ©1991 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados.

analizando a:

ADVENTURE ISLAND II

Vuelve uno de los cavernícolas más audaces y valientes del mundo: Master Higgins.

Justo cuando este personaje planeaba tomar unas vacaciones para descansar de todas sus aventuras, la princesa Tina fue secuestrada por el Doctor Brujo para llevarla a una isla.

Al saber de estos sucesos, nuestro héroe se ve obligado a interrumpir sus vacaciones para ir en busca de la princesa.

Adventure Island II es un juego que conjunta lo mejor de la primera parte de la serie, con innovaciones como la participación de cuatro

amigos prehistóricos que te ayudarán a pasar ocho difíciles islas, en las cuales tendrás que eliminar a los enemigos que ahí habitan.

Aunque el camino es largo y peligroso, Master Higgins posee todo lo necesario para triunfar.

El modo de control de este personaje no es diferente al que ya conoces: con el botón B dispara sus armas y si lo dejas presionado avanzará más rápido; con el botón A brinca y si también lo dejas presionado, más alto brincará.

Es importante que mantengas su línea de energía recogiendo toda la fruta que encuentres en el camino. Te garantizamos entretenimiento absoluto, pues esta secuela es definitivamente más divertida que el original. Aventúrate a conocerlo.

Observa muy bien, porque en donde desaparecen las hachas que Master Higgins arroja hay algo oculto. Para descubrirlo y obtenerlo brinca ese lugar.

SPOT

Los retos de Mario

¿Quién acepta el reto de nuestras siguientes preguntas?

004 CONTRA
¿Cómo logras que el personaje de Contra se haga invisible?

005 MARIO 3
¿Cómo puedes convertir, permanentemente, una moneda en bloque?

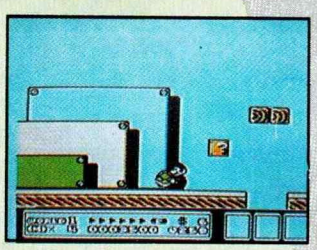
A continuación te damos las respuestas a los retos de nuestro primer número y los nombres de los amiguitos que las contestaron.

Respuesta a la pregunta 002 T.M.N.T. I
(¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T.?)

256 boomerangs. Esto lo puedes lograr en el área 5. Al entrar a la casa que está en la esquina superior izquierda baja por las escaleras, elimina las rocas, desciende dos pantallas más y allí toma los 20 boomerangs que verás; regresa una escena arriba y vuelve a bajar a recoger boomerangs. Hazlo hasta que obtengas 99 .
Ahora repite la jugada con otra tortuga hasta lograr el mismo objetivo. Después lanza tres boomerangs con una de las tortugas y antes de que regresen cámbiate por la otra tortuga para que a ésta se le acumulen 198 boomerangs.
Al terminar, vuelve a tomar 99 boomerangs con la tortuga que se quedó sin nada y repite todo hasta llegar a 256, pero ¡cuidado! si llegas a 257 se borrarán todos tus boomerangs.
Los amiguitos que supieron la respuesta son: Diana Laura Castillo, Antonio Nieto y Christian Rivas Serrano.

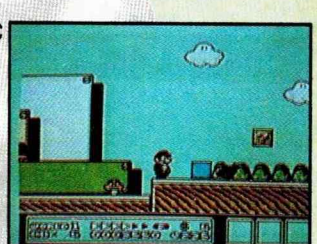
Respuesta a la pregunta 003 MARIO 3
(¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?)
No golpees el bloque de la foto "C"; avanza, toma la tortuga como indica la foto "A", corre hacia la izquierda y suelta la tortuga después de saltar el hueco (observa foto "B"); sigue corriendo sin sacar a la tortuga de la pantalla y al tocar el bloque éste cambiará de color (foto "C").
Los amiguitos que supieron la respuesta son: Eduardo Rodríguez y Enrique Islas Orozco

A



B

C

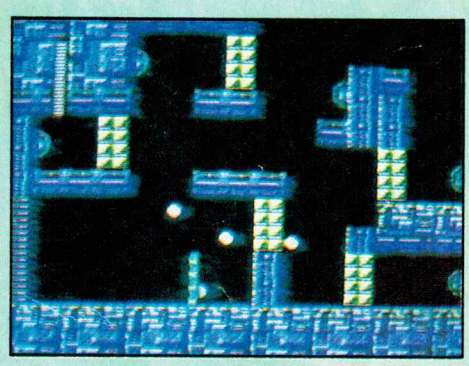


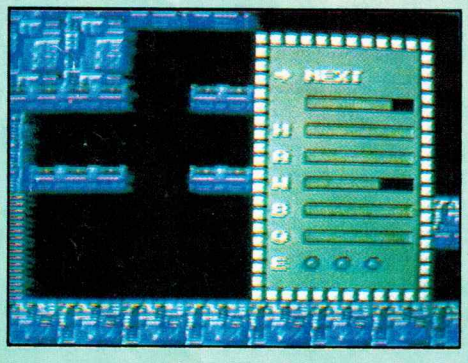
MARIADOS

MEGA MAN II

CUANDO LLEGO AL JEFE DE LA CUARTA ETAPA DEL CASTILLO DEL DR. WILY ME CUESTA MUCHO TRABAJO PASARLO.
¿HAY ALGUNA MANERA MAS FACIL DE PASAR?

Sí. Cuando los domos comiencen a brillar presiona Start rápidamente sin parar; con esto, las balas que te lanzarán no te harán daño. Repite la jugada cada vez que te vayan a disparar.





WORLD CUP SOCCER

Aquí te damos los passwords para todo el torneo con Alemania:

2°Partido 10310	3°Partido 30710
4°Partido 01510	5°Partido 22010
6°Partido 72110	7°Partido 11510
8°Partido 42410	9°Partido 62610
10°Partido 60210	
Semifinal 22310	Final 12810

Si quieres cambiar de equipo cambia los dos últimos números:

00 U.S.A.	01 HOLANDA
02 JAPON	03 FRANCIA
04 CAMERUN	05 RUSIA
06 MEXICO	07 INGLATERRA
08 ESPAÑA	09 BRASIL
10 ALEMANIA	11 ARGENTINA
12 ITALIA	

DOUBLE DRAGON II

EN LAS ULTIMAS ESCENAS YA NO ME ALCANZA LA ENERGIA PARA VENCER AL JEFE. ¿HAY ALGUNA FORMA DE RECUPERAR ENERGIA?
La única manera de recuperarla es jugando dobles en el modo B. Elimina a tu compañero a golpes para quitarle una vida y luego que tu compañero haga lo mismo contigo, así ambos quedarán iguales pero con toda su energía. Sin embargo, ¡Cuidado! esto no funciona si alguno lanza al otro a un hoyo o precipicio.

para que algo grande suceda

CON LA BONDAD DEL TRIGO, LA FUERZA DEL HIERRO, LA CHISPA DEL FOSFORO, LA FIRMEZA DEL CALCIO Y EL EMPUJE DE LAS VITAMINAS... UN CERELICUADO DE CERELAC, LE DA A SUS HIJOS GRAN PARTE DE LA NUTRICION QUE NECESITAN PARA SER GRANDES Y CUMPLIR SUS SUEÑOS.

SOLO, O CON LA FRUTA QUE MAS PREFIERA, UN CERELICUADO TIENE PARA ELLOS, EL DELICIOSO SABOR DE LA ENERGIA Y PARA USTED, EL GRATO SABOR DE AYUDARLOS A CRECER BIEN CADA DIA.

CERELICUADO

Nestlé
Cerelac

CALIDAD Y CONFIANZA
Nestlé

REG. S.S.A. 37765 "A" AUTO. QN 88 A

La bola de cristal

BART VS THE WORLD

Una vez más vuelve a las andadas el travieso Bart y toda su familia. En este cassette que lanzará al mercado Acclaim, Bart gana un concurso de dibujo y el derecho a un viaje a través del mundo, pero no saben que esto es un plan del Sr. Burns para vengarse de la derrota política sufrida por culpa de los Simpsons. Por eso, a cualquier parte que vayan los Simpsons encontrarán problemas con todos los secuaces de Mr. Burns.

Este es un juego muy divertido para NES, ya que no sólo cuenta con las escenas de acción de la primera parte, sino también con escenas en las que podrás hacer más puntos para más vidas, como: "Memoria", "Descubre la cara de Krusty", "Trivia Simpsons" y otros.

The Simpsons II es uno de los favoritos en otros países y en México le auguramos un gran éxito.

Por otra parte, como sabemos que muchos amiguitos están súper interesados en saber con qué tipo de cassettes cuenta el Súper Nintendo, aquí platicaremos de algunos súper juegos para este increíble y nuevo sistema de 16 bits.

F-ZERO

Bienvenidos a la Fórmula Zero.

En este juego podrás comprobar las fantásticas características del nuevo sistema de Súper Nintendo.

F-Zero cuenta con 15 pistas diferentes y para conocerlas deberás ir superando etapa por etapa, demostrando que eres el mejor piloto de alta velocidad.

Las pistas de competencia cuentan con muchos y variados obstáculos como minas, curvas peligrosas, puentes destruidos y locos contrincantes.

En este juego sentirás el vértigo de la velocidad cuando alcances los 550 kilómetros por hora.

Es importante mencionarte que en cada evento necesitarás llegar a la meta entre los 3 primeros lugares, pues de lo contrario quedarás eliminado.

Los carros de competencia más bien son como modernas naves que viajan a nivel del piso, y para competir dispones de 4 diferentes modelos a escoger.

F-Zero es un excelente y emocionante juego que seguramente querrás tener en tu colección.

PILOTWINGS

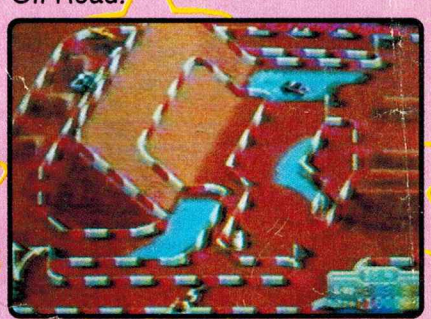
¿Estás listo para entrar a la más prestigiada escuela de vuelo?. En este juego para Súper Nintendo tendrás que probar tus habilidades como piloto para conseguir tus licencias de vuelo. Deberás pasar diferentes tipos de pruebas como paracaidismo, hangglider, pilotear aviones biplanos y hasta conducir un moderno chaleco-cohete.

Cuatro instructores probarán tus conocimientos y si pasas todas las misiones serás escogido para volar un helicóptero en misión especial.

Pilotwings es un juego con un realismo tan espectacular que no deberás dejar de jugar.

SUPER OFF ROAD SUPER NES

Prepárate a participar en la competencia más espectacular de Off Road.



En este juego deberás competir contra otras tres camionetas y el primero que dé cinco vueltas al circuito ganará dinero para comprar elementos como nitro, velocidad, aceleración, amortiguadores y llantas.

Este cartucho combina sus gráficos con una formidable música que sólo podrás escuchar en el novedoso sistema Súper Nintendo.

Lo que lo hace más interesante es la variedad y calidad de sus pistas.

Tradewest es la empresa que lo lanza al mercado, para uno o dos jugadores.

el control de los PROFESIONALES

Por AXY y SPOT

¡Qué tal amigos!

Hoy platicaremos de un par de controles diseñados para que disfrutes más de tu Nintendo y que te facilitarán muchos juegos. Estamos hablando del Nes Advantage y el Nes Max.

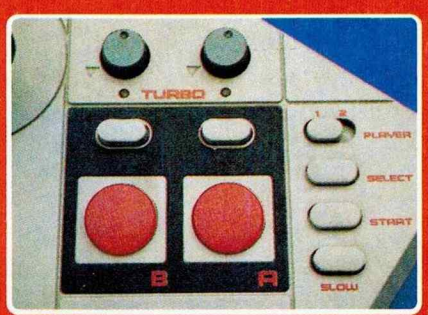
Primero veremos el Nes Max, el cual es como el control "Pad" normal (el original de tu Nintendo), sólo que en lugar de una cruz direccional tiene un disco que podrás girar hacia donde

tú quieras, en lugar de presionarlo.

Una de las grandes ventajas que tiene este control es que además de los botones Select, Start, A y B, cuenta con 2 botones adicionales que le proporcionan velocidad Turbo a los mencionados A y B.

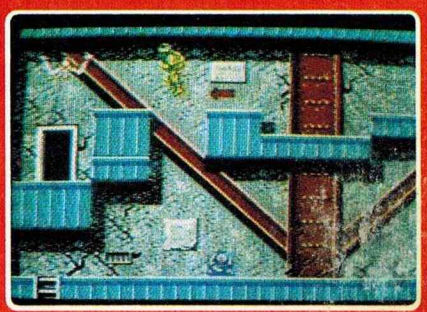
Por cierto, muchos amiguitos creen que el Turbo sirve para hacer avanzar más rápido a los personajes de cada juego, pero no es así, lo que sucede es que te permite disparar más rápido, pues con sólo oprimir el botón "Turbo" tu personaje disparará rápida y automáticamente.

Es muy útil para cassettes como Contra, Batman, Super C, Fester's Quest, Tortugas, Robocop, etc., en donde necesitas apretar constantemente el botón, además de que requiere poco tiempo para acostumbrarse a su manejo y dominarlo.



En cuanto al control Nes Advantage, éste dispone de una palanca tipo Arcade, de botones A y B más grandes y de un activador de Turbo individual que puede moderar la velocidad, ya que algunos juegos requieren de disparos más lentos que otros.

También tiene un botón que dice "Slow", cuyo uso permite ver las imágenes en cámara lenta y ésto ayuda a pensar mejor nuestros movimientos en algunas escenas difíciles o peligrosas.



Otra diferencia y ventaja de que dispone es que cuenta con un switch para poder usar el Turbo hasta dos jugadores en juegos que se alternen como Mario Bros, Kung Fu, Werewolf y otros más.

Este par de controles son usados por los profesionales y tú puedes llegar a serlo. Te los recomendamos.

Recuerda que la calidad de accesorios originales de Nintendo es muy importante para disfrutar al máximo cada uno de tus videojuegos.

Todos los días puedes comprobar su resistencia y durabilidad.

No lo olvides.

GAME BOY

CURSO Nintensivo

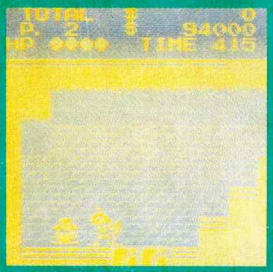
Este juego tiene la opción de seleccionar 3 tipos de dificultad y para empezar te recomendamos "Easy"(fácil).

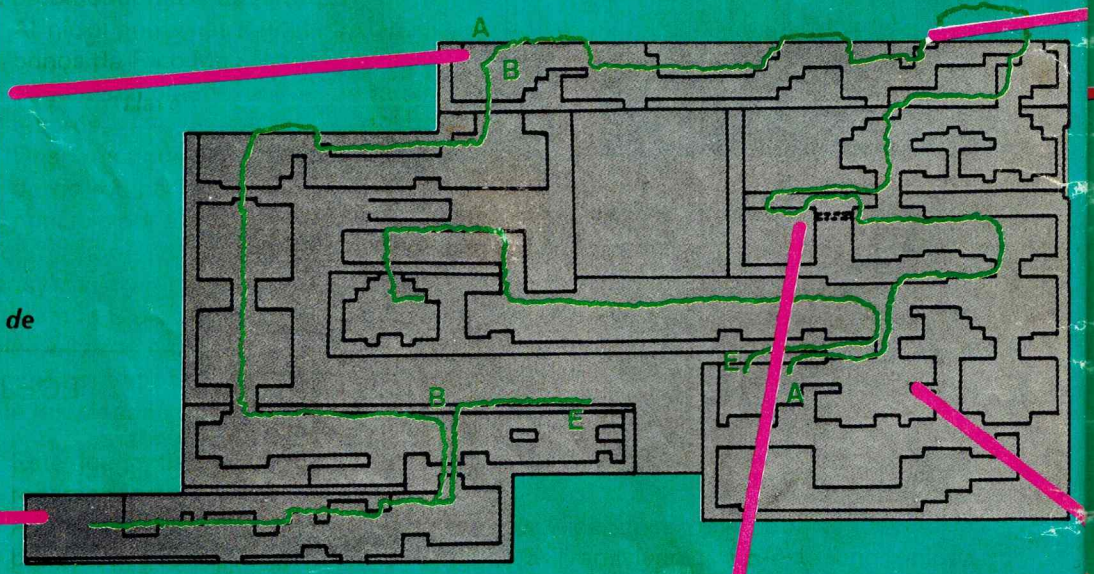
Al iniciar podrás escoger entre cinco escenas: elige African Mines, en donde uno de los sobrinos de Rico Mac Pato te indica dirigirte a Transylvania. En este lugar golpea con el pogo a sarcófagos, cofres, armaduras o simplemente sáltalos y algunos lugares te darán tesoros.

Después sigue la ruta A que te marcamos en el mapa y cuando llegues a la vida ten cuidado de no romper dos bloques que están un poco antes, para que después te regreses al principio por el mismo camino y te metas por el espejo para aparecer en un cuarto con un cofre que no deberás tocar. Ahora métete al otro espejo y allí podrás seleccionar cualquier escena.

Escoge nuevamente Transylvania y repite la jugada hasta que acumules 9 minas. Ahora sí, toma la llave que está en el cofre y continúa por la ruta B ó E.

Cuando llegues con Mágica, ella comenzará a volar alto, pásate por debajo y cuando baje, salta y le caes con el pogo. Después de rebotar te pasas por detrás; si ella vuela bajo, rebota en el piso con el pogo y luego de saltar sobre ella pásate por detrás. Repite las jugadas cuantas veces sea necesario.

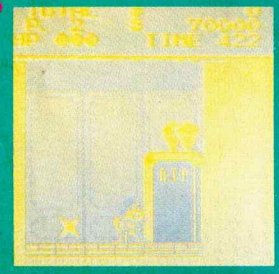




Cuídate de los rayos de Mágica

Llave

Contenedor de energía.

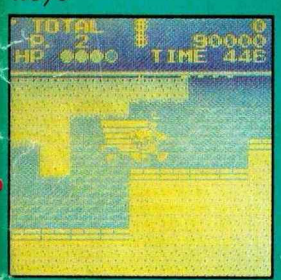


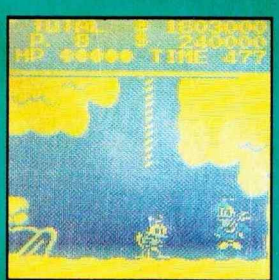
Disney's DuckTales

Más adelante deberás escoger The Himalayas. Aquí sigue la ruta B y al llegar con Bubba rebota con el pogo sobre el enemigo y luego sobre Bubba, quien abrirá un hueco en la pared y de ahí tomarás un contenedor de energía.
Al llegar con el Jefe espera a que éste salte enmedio de la pantalla, entonces salta rápidamente sobre él con el pogo y al rebotar pasa por detrás.
A las bolas de nieve que caen, esquívalas y después de que el Jefe salte enmedio repite la jugada.
Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.

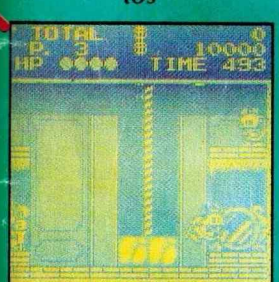
Esquiva las bolas de nieve para vencer al Jefe

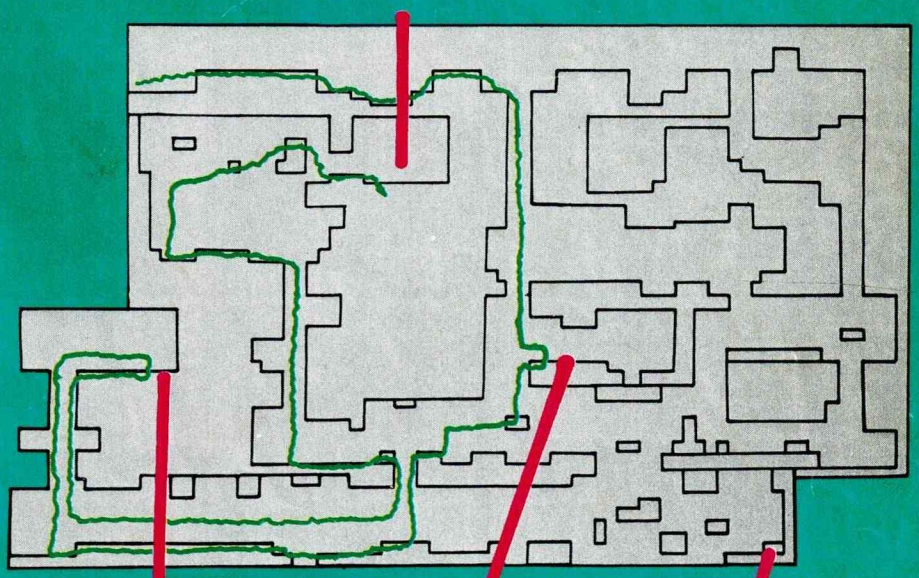
Para bajarte no te agaches y luego salta con calma el hoyo

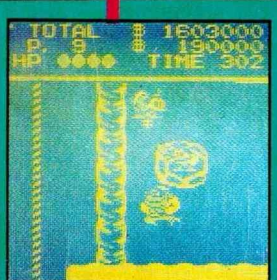




Launch Pad te sacará de la etapa para acumular puntos







Contenedor de energía

Vida extra.

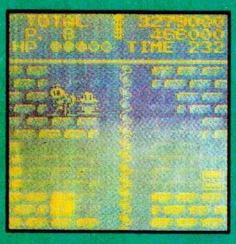
Vida extra

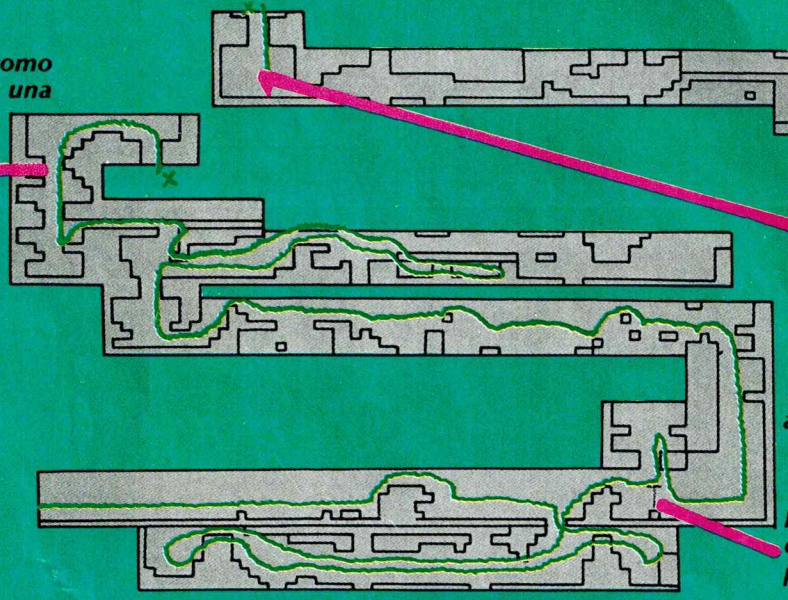
GAME BOY

CURSO Nintensivo

Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.
Cuando estés frente al Jefe, aléjate un poco, espera a que salte y poco antes de que toque el piso brinca sobre él con el pogo y te vuelves a alejar. Repite la acción.

Con sólo colocarte como en la foto obtendrás una vida extra

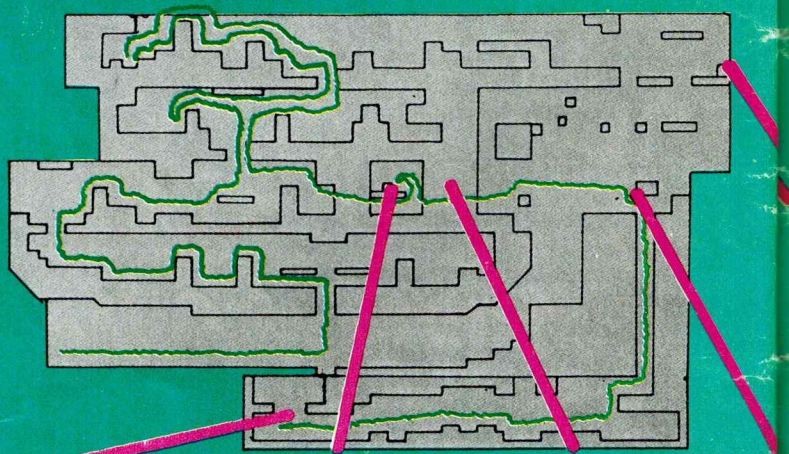




Si tardas en eliminar a este Jefe, te acorralará

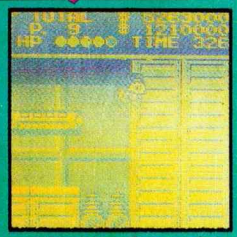
Llegarás más fácil a la cuerda si rebotas con el pogo en la roca

Enseguida selecciona The Moon. En esta fase tendrás que ir por un control remoto para que Gizmo-Duck te ayude a llegar al Jefe.
Al ver al siguiente Jefe súbete inmediatamente al bloque de la derecha. Ahora, cuando la rata esté enmedio, salta sobre ella con el pogo y al rebotar trata de caer en el bloque de la izquierda. Repite la jugada.



Ejecuta movimientos rápidos pero sin desesperarte

Control remoto

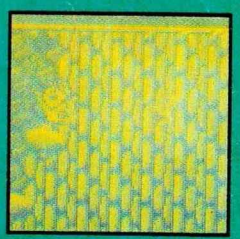


Por este túnel oculto te ahorrarás tiempo

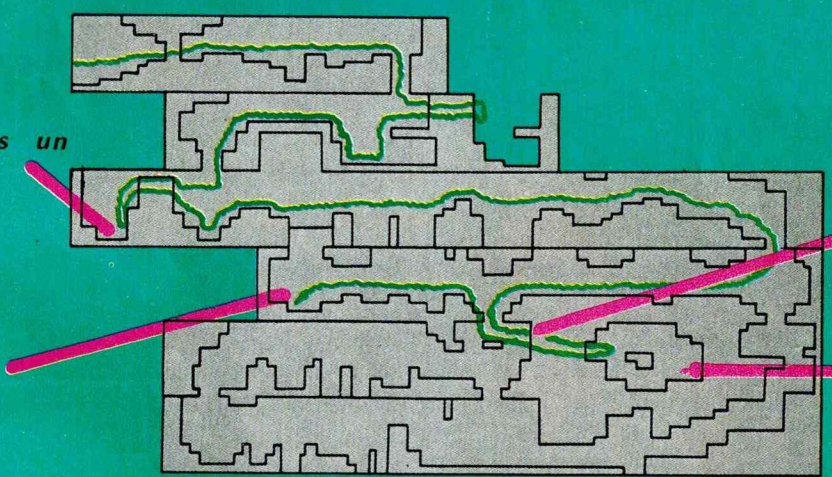
Disney's DuckTales

En African Mines golpea los contenedores de mineral y algunos te darán premios o aparecerán plantas. Al aparecer el Jefe colócate en el escalón de enmedio y en el momento en que el Jefe esté a la mitad de la pantalla le caes con el pogo, pero al rebotar trata de caer en el mismo lugar. Al alejarse el Jefe ubícate de nuevo en el escalón de enmedio y repite la jugada.

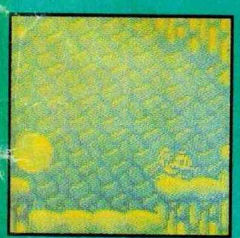
Aquí encontrarás un enorme tesoro



Mr. Beakly te ayudará aquí a recuperar tu energía. Al pasar por el túnel oculto obtendrás una vida extra



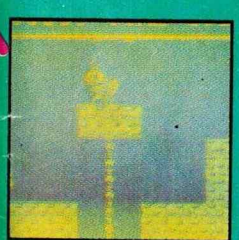
Vida extra



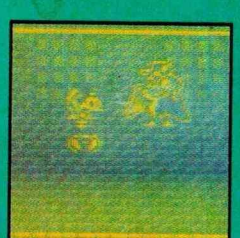
Ten cuidado cuando el Jefe gire

Aquí encontrarás otro enorme tesoro

Aunque has conseguido todos los objetos no creas que tu aventura ha terminado, pues ahora tendrás que ir a Transylvania por la ruta E.
Para vencer a Drácula Duck aléjate un poco de él y cuando te lance un murciélago salta sobre éste y al rebotar espera a estar a su nivel para caerle encima. Después de vencerlo tendrás que ganarle el tesoro a Mágica subiendo por la cuerda lo más rápido que puedas.
Una vez que hayas terminado podrás investigar todos los lugares que te faltaron y con un poco de práctica podrás hacerlo. Ya comprobarás que las otras escenas también tienen padrísimas aventuras.

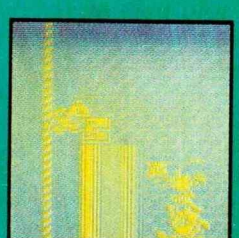


Gizmo Duck aparece para abrir camino



Si Drácula Duck aparece arriba de ti, quítate inmediatamente sin saltar.

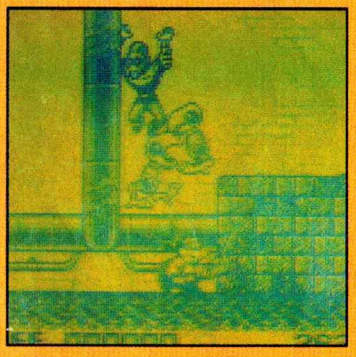
Sube rápidamente por la cuerda y salta por el tesoro con mucho cuidado.



MARIADITOS

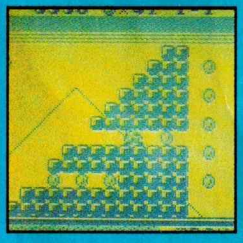
T.M.N.T. Fall of the foot clan

VI EL BONUS STAGE QUE PUBLICARON EN SU PRIMER NUMERO. ¿HAY OTROS?
Claro, otros dos. Uno lo consigues en la primera escena cuando entras a las alcantarillas. Baja hasta el agua, donde indica la foto, y camina hasta la pared por el hueco que se forma entre el tubo y el agua; el otro está al brincar cerca del segundo pilar de los que suben y bajan en la segunda escena.



SUPERMARIOLAND

EN ALGUNOS LUGARES SOLO PUEDE PASAR MARIO PEQUEÑO, ¿ACASO HAY ALGUNA MANERA DE QUE COMO SUPER MARIO LO PUEDA HACER?
También esto se puede hacer. Colócate a la entrada del pasillo y haz rápidos movimientos (→ , ↓). Una vez que entraste presiona (↘) y brinca repetidamente para que avances más rápido.



OPERACION C

EN ESTE JUEGO ES MUY DIFICIL PASAR LA TERCERA ESCENA, ¿PUEDES DE ALGUN MODO ESCOGER LA ESCENA?
Sí. En la imagen de presentación presiona la siguiente secuencia (↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A y Start, así podrás elegir hasta la cuarta escena.

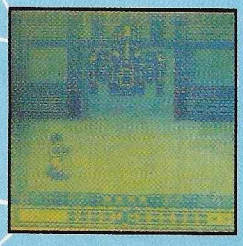
TETRIS

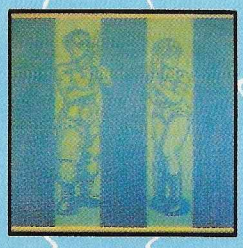
YA DOMINO LOS 9 PRIMEROS NIVELES DE TETRIS FACILMENTE, ¿HAY ALGUNA FORMA PARA EMPEZAR EN NIVELES MAYORES AL 9?
Sí. Si quieres empezar del nivel 10 al 19 solamente presiona ↓ en tu control cuando esté la presentación, manténlo así y presiona Start; ahora escoge el modo y el nivel junto al número del nivel y verás un corazón; esto indica que funcionó el truco.

La bolita de cristal

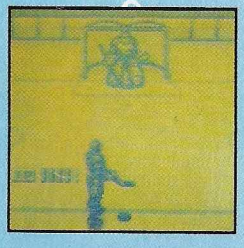
Muy pronto la empresa Jaleco lanzará un cassette de acción y aventuras llamado Fortified Zone.
En este juego, que puede servir para uno o dos jugadores a través del Video Link, deberás infiltrarte en una base enemiga de la que se tienen informes acerca de su peligrosidad, ya que posee un gran poder militar que puede ser usado en contra de tu país.
Tú eres la única esperanza para destruir sus armas secretas y convertirte en el héroe.
Definitivamente este excelente juego de acción está hecho para ti.

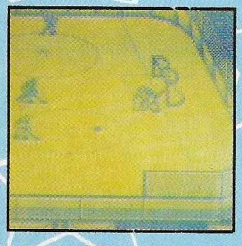
FORTIFIED ZONE



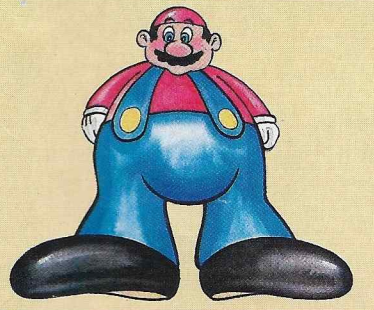


BLADES OF STEEL





El gran juego de Hockey sobre hielo para el NES, ahora en una padrísima versión para tu Game Boy.
Poderosos tiros, rápidos pases y enemigos difíciles harán muy interesante este frío deporte.
También tendrás la oportunidad de escoger el juego de exhibición que desees y el campeonato que te guste con diferentes niveles de dificultad, además de que podrás competir contra otro amigo.
Este es un cartucho que por ningún motivo deberás perderte.



Los GRANDES de GAME BOY

1 .-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa. Divertido y súper emocionante.

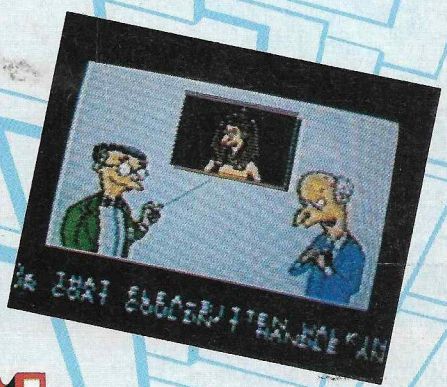
2.-CASTLEVANIA
Interesantes aventuras vivirás en el Castillo del Conde Drácula. Sólo tienes un látigo y tu valor para destruir a los monstruos.

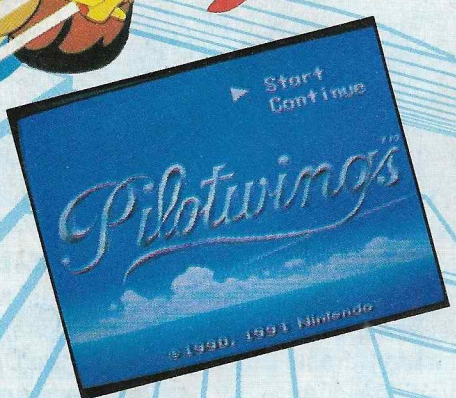
3.- T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder. Con gráficos muy buenos y padrísimos.

4.-DUCK TALES
5.-SUPER R.C. PRO-A.M.
6.-BUGS BUUNY The Crazy Castle II
7.-OPERACION C
8.-BLADES of STEEL
9.-SPIDERMAN
10.-F-1 RACE

RESET

No te pierdas nuestro próximo número, ya que presentaremos un Curso Nintensivo para el Súper Nintendo con el juego Súper Mario World; para el NES tendremos The Dream Master y para tu Game Boy, Operación C.
Analizaremos juegos como Tale Spin, Simpsons II y el fantástico Pilotwings, además de que daremos respuesta a tus dudas sobre otros juegos.
Escríbenos y envía tus comentarios, sugerencias, tips o preguntas a: Pestalozzi 838 colonia Del Valle C.P. 03100, México, D.F.





EDITORIAL

Ha sido muy agradable para todos los que hacemos Club Nintendo recibir tantas cartas de los admiradores y fanáticos de Nintendo.

En muchas de las cartas que enviaron nos preguntan sobre el nuevo Súper Nintendo que acaba de llegar a México. Este sistema de 16 bits cuenta ya con varios títulos exclusivos y se están preparando muchísimos juegos más que pronto saldrán a la venta; pero si tú tienes el sistema Nintendo (NES) de 8 bits, no te preocupes porque no pasará de moda, al contrario. Los fabricantes de juegos cada día sacan nuevos y mejores títulos con gráficos mucho más evolucionados como lo demuestran los más recientes cartuchos: Battletoads, Batman II, Tiny Toon, Simpsons II, etc.

Súper Nintendo salió para aquellos jugadores de Nintendo que querían más, pero en nada afectará al sistema NES o Game Boy...Sólo que ahora tienes 3 excelentes opciones para tu diversión y entretenimiento.

Así es que prepárate porque en esta revista encontrarás información, tips y secretos de los 3 sistemas.

¡Ah! y sigue escribiéndonos. Con tus sugerencias y tu información nos ayudarás a hacer mejor esta tu revista.

SUMARIO

Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en vivo y a todo color una de las gráficas más impresionantes de Castlevania IV para Súper NES.

DR MARIO → → → → → → → → → → 3
RETOS DE MARIO → → → → → → → 5

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Little Nemo The Dream Master → →12
ANALIZANDO A:
Simpsons II Bart vs. The World, Tale Spin, Bases Loaded III, Tiny Toon´s y The Flintstones → → → →19
MARIADOS → → → → → → → → →28
LOS GRANDES DE NES → → → → →31

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:
Súper Mario World → → → → → → → 6
SUPER ESPECIAL 16 BITS→ → → →22
INFORMACION SUPERNESESARIA:
Pilotwings, F-Zero y Super Ghouls & Ghosts → → → → →36

GAME BOY

LA BOLITA DE CRISTAL→ → → → →39
LOS GRANDES DE GAME BOY → →39
CURSO NINTENSIVO:
Operation C→ → → → → → → → →40
MARIADITOS → → → → → → → →44

S.O.S. → → → → → → → → → → →30
LA BOLA DE CRISTAL → → → → →34
¿QUE HAY DENTRO DE? → → → →35

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 3 Febrero 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez / José Sierra

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Gerente de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mujica
Ejecutivos de Ventas: Elena Marron y Héctor Téllez
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

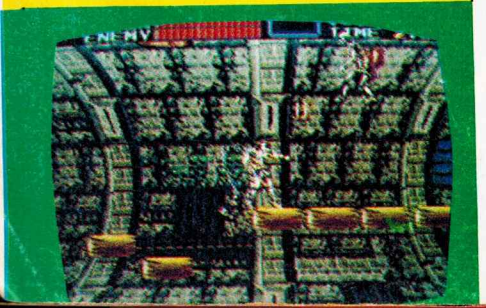
CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 57 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 390-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¡Por fin! Una revista mexicana de Nintendo y no muy cara porque las americanas me salen casi 3 veces lo que ésta cuesta. ¿Qué hay sobre "The Simpsons Bart Vs. the World? Quizás me estoy adelantando.

David Soft.

En este número encontrarás un análisis de Simpsons II.

¿Cuál es la diferencia entre cassette y cartucho, porque aunque estos términos se manejan en forma indistinta, cartucho me parece más adecuado para designar los juegos de Nintendo?

MARIO DE ALVA R.
México D.F.

Es cierto. Nosotros trataremos de usar sólo el término cartucho.

Pienso que es muy buena idea lo de la revista puesto que no había en español. Les aseguro que la gran mayoría de los jugadores de Nintendo ya la tienen. Cuenta con muy buena información, pero sería bueno que la hicieran de más hojas y que sacaran un Curso Nintensivo de Súper Mario World para el Súper Nintendo.

David Omar Domínguez

México, D.F.

Gracias por tus comentarios. Como ves en este número ya tenemos más páginas con información exclusivamente de Nintendo, porque al igual que tú, algunos otros amigos como J. Carlos López y Sergio M. González así nos lo pidieron. En este número encontrarás también tu curso Nintensivo de Súper Mario World y te prometemos muchos trucos, tips y cosas raras que AXY y SPOT están descubriendo.

Tengo 8 años de edad y quiero decirles que fue una idea fabulosa haber sacado esta revista porque nos da a todos la oportunidad de conocernos.

J. Jair.
Jorge Geovanni
Salazar Duarte

Estado de México.

Hola, amigos de Club Nintendo. Les escribo para decirles que su revista es lo máximo en videojuegos y me gustó mucho; quisiera pedirles su opinión en dónde es mejor comprar los cassettes de Nintendo.

Juan Manuel
Gutiérrez Bedolla

Soy el máximo admirador de Nintendo. Acabo de adquirir su revista y me pareció muy buena, en especial los trucos, anuncios de los diferentes juegos en español y la forma

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

en que analizaron The Simpsons, Megaman 3, Battletoads y Robocop 2 pues son los mejores juegos que han salido. Muy en especial les pediría una sección dedicada al Súper NES y sus juegos actuales todos los meses.
Escribiré seguido y les diré a mis amigos que lo hagan ¡Gracias!

Marcos Pérez Ramírez
México D.F.

Qué bueno que te gustó la revista, ya que ese es nuestro principal objetivo. A partir de este número encontrarás cursos Nintensivos, análisis, tips y trucos de los juegos para el Súper Nintendo.

Tengo 11 años y soy una gran aficionada de Nintendo. Quisiera preguntarles cómo puedo saber cuáles cassettes son originales de Nintendo y C. Itoh de México.

Diana Teresita Rivas
México, D.F.

Para tener la garantía y el servicio autorizado te recomendamos comprar tus videojuegos en autoservicios, almacenes y casas distribuidoras de Nintendo. En los cartuchos y equipos verás el sello C.Itoh que te garantiza su calidad.

Me gustaría que dieran una información más amplia acerca de una advertencia que viene en algunos juegos: "WARNING; DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION T.V."

José Carlos López López
México, D.F.

Hay algunos televisores modernos que no usan el tradicional cinescopio sino que proyectan la imagen sobre una pantalla ya sea por el frente o por detrás. Estos televisores corren el riesgo de dañarse en su sistema de proyección, especialmente cuando pones pausa las imágenes son muy estáticas en toda la pantalla o en alguna parte.
Este riesgo también lo corren los televisores normales si la pausa la pones por períodos muy prolongados.
Por esta razón los monitores de las computadoras se protegen, cuando no se están usando, con programas que están cambiando imágenes; es decir, que si están prendidas es mejor que tengan una señal cambiante a una imagen estática.

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

Quisiera saber si en un futuro se traducirá la información de los manuales al español, ya que a muchas indicaciones no les entiendo por estar en inglés.

·CARLOS ALEJANDRO AGUILAR

San Luis Potosí

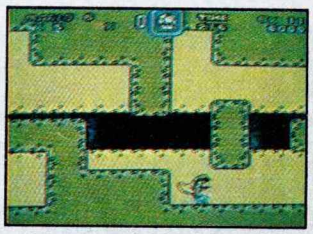
Todos los cartuchos, equipos y accesorios con el sello C. Itoh tienen además de la garantía y el servicio, manuales en español. Tu pregunta nos da la oportunidad de invitar a todos los amigos jugadores de Nintendo a que lean sus instructivos para entender mejor el juego y saber qué tienen que hacer, con qué armas cuentan, cómo se usan, etc.

Escríbenos y mándanos tus dudas, sugerencias o comentarios a:
Dr. Mario, Club Nintendo, Pestalozzi # 838 Col. Del Valle, México D.F.
C.P. 03100.
Y con gusto te contestaremos a través de esta sección.

Los retos de Mario

Aunque no los pudimos incluir en el número 2 sí recibimos las respuestas correctas a los retos de Mario pregunta 002 de: Ignacio Montané, Edo. de Méx. y Carlos A. Woo, Cd. Mante, Tamps.
La pregunta 003 la contestaron correctamente Miguel Angel Castro T. de Veracruz, Ver. Enrique Mendoza y Héctor Jaramillo C. de México, D.F.
Para dar más tiempo a recibir las soluciones correctas, publicaremos las respuestas 2 números después de que aparezca el reto. Así es que a investigar las soluciones a estos 2 retos y mandarlos a Pestalozzi # 838 Col. del Valle México, D.F. 03100

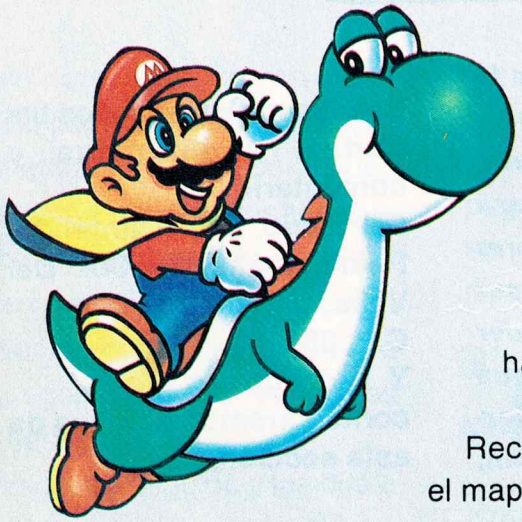
007 Nintendo
¿En qué cartuchos de Nintendo aparece o se habla de México?



008 Súper Mario World
¿Cómo logras que Mario se entierre en la arena?

CURSO Nintensivo

SUPER MARIO WORLD



En este Curso Nintensivo te daremos la ruta más corta para llegar al final de Súper Mario World. ¡Ah! pero no lo habrás terminado hasta que completes las 96 escenas.

Recuerda que las escenas que se marcan con puntos rojos en el mapa siempre tienen dos salidas.

Cuando tú pasas un Switch Palace todos los marcos serán llenados por bloques de ese color.

Si quieres que tu poder que está acumulado en el cuadro superior baje hacia ti, presiona SELECT.

Para volar corre presionando **Y** y cuando Mario abra los brazos presiona **B** hasta que se infle su capa.

Cuando Mario baje la cabeza presiona por un instante la cruz del lado contrario hacia donde vuelas para planear; si presionas el control hacia donde vuelas caerás en picada. Practica, te será de gran utilidad.

Recuerda que tú puedes grabar los juegos después de pasar una casa fantasma, castillo, fortaleza o Switch Palace.

Al entrar a cualquier escena que ya terminaste con anterioridad puedes salirte en cualquier momento con sólo presionar START y luego SELECT.

Si quieres entrar a las fortalezas o castillos ya derrumbados, sólo presiona **L** y **R**.

Si sacas todos los bloques iguales te darán 8 vidas.

"YOSHIMANIA"

Ahora con Yoshi será más fácil avanzar ya que si te tocan no te quitarán los poderes, solamente te bajarán de Yoshi.

Si Yoshi se come 10 manzanas rojas pondrá un huevo y de ahí saldrá un Súper Hongo.

Si Yoshi se come 2 manzanas rosas pondrá un huevo de donde aparecerá una nube que te lanza monedas; si las tomas todas te dará una vida.

Por cada manzana verde que coma Yoshi te darán 20 segundos extras de tiempo.

Si te colocas con Yoshi lo más pegado a la meta sin tocarla, salta con **B** y después presiona **A** para que te arroje más alto; presiona el control hacia adelante para tocar la barra cuando esté Mario en lo más alto., así te darán 3 vidas y 50 estrellas, además caerás nuevamente en Yoshi.

Si Yoshi verde se come un Koopa de cierto color podrá tener ciertas habilidades:

KOOPA	HABILIDAD
Rojo	Arroja fuego
Gris	Vuela por unos segundos
Verde	Arroja el caparazón
Amarillo	Salta más fuerte
Multicolor	Arroja fuego, vuela y salta más fuerte.

Si quieres romper bloques con Yoshi, sólo tienes que saltar encima de él con el botón **A.**

Con Yoshi ROJO pasa lo mismo que con el verde, pero con cualquier Koopa que coma podrá arrojar fuego.

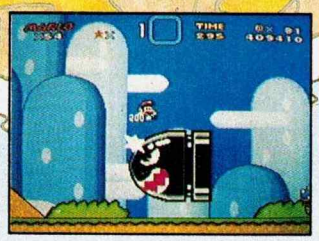
Con Yoshi AMARILLO pasa lo mismo que con el verde pero con cualquier Koopa que coma podrá saltar más fuerte.

Con Yoshi AZUL pasa lo mismo que con el verde pero con cualquier Koopa que coma podrá volar por unos segundos.

Si Yoshi se come los poderes se los dará a Mario.

Con Yoshi puedes tomar las alas para llegar a una escena secreta donde te darán monedas y Yoshi cambiará a color azul.

A los Yoshis pequeños tienes que alimentarlos para que crezcan.



YOSHI'S ISLAND 1

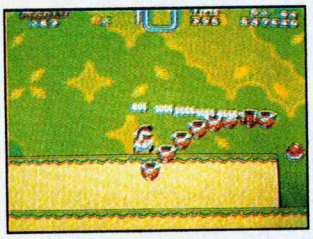
Aquí podrás eliminar las balas gigantes saltándoles encima.

Para romper algunos bloques debajo de ti
Salta con A y cáeles encima.

Si tomas las monedas con la cara de Yoshi, de la quinta en adelante te darán vida.

YOSHI'S ISLAND 2

El típico 1UP de Mario lo logras si con un Koopa golpeas a otros enemigos; el octavo te dará 1 vida, el noveno 2 vidas, el décimo 3 vidas y el onceavo te dará nuevamente 1 vida.

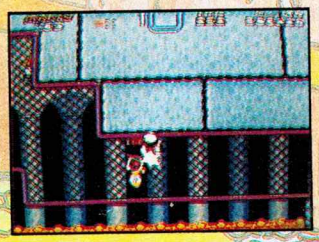


YOSHI'S ISLAND 3

Tú puedes controlar el lado hacia donde rotarán las plataformas giratorias, con sólo colocarte en la orilla del lado que quieras.

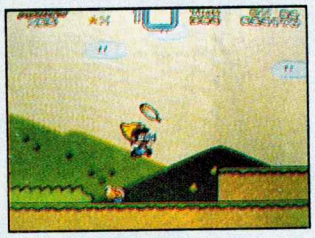
YOSHI'S ISLAND 4

Puedes usar el caparazón de un Koopa para flotar y nadar más rápido.Si tienes el poder de la estrella y tocas a los enemigos podrás hacer el típico 1UP.



#1 IGGY'S CASTLE

Avanzando por la reja, elimina a los Koopas tocándolos por arriba pero no toques el piso para que te den vida. Cuando llegues con Iggy dispárale o salta sobre él hasta que caiga a la lava.

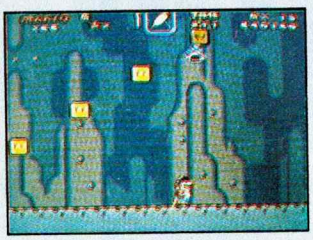


DONUT PLAINS 1

En esta escena obtendrás una pluma cayéndoles encima a los súper Koopas que les brilla la capa. Así Mario podrá volar.

DONUT PLAINS 2

Métete en el segundo tubo verde, avanza un poco y con el caparazón golpea el bloque más alto apretando ↑ y soltando el Y, ahora trepa por la planta y ahí está la llave para el Switch Palace verde.



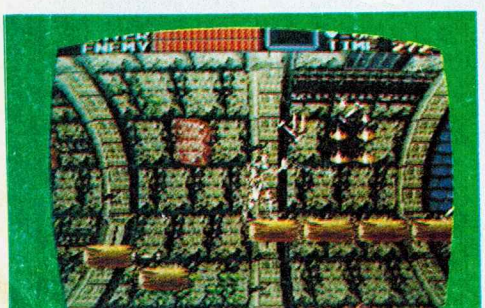
Regresa al Donut Plains 1 hasta la pared de bloques verdes y sube corriendo presionando Y para encontrar la llave del DONUT SECRET 1.

Si quieres sacar los premios de los bloques, sin dejar de presionar Y oprime X varias veces.

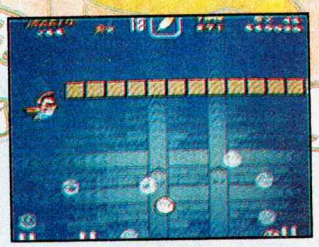
DONUT SECRET 1

Si presionas ↓ y B nadas con mayor control. Presionando ↑ y B nadas más rápido. Esto funciona también con Yoshi. AXY

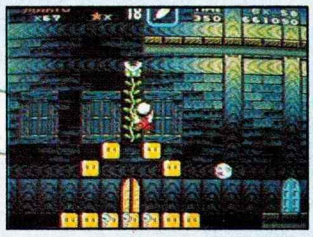
Llévate el P-Switch hasta donde te indica la foto, golpea el bloque y te darán la llave para el Donut Secret House.



DONUT GHOST HOUSE

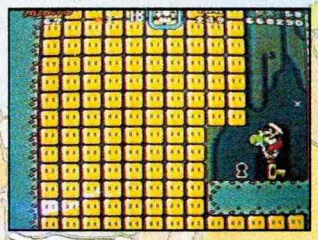


En cuanto entres encarrérate y vuela por la orilla izquierda, así encontrarás un pasaje secreto para ir al Top Secret Area donde podrás recargar tu energía cuantas veces quieras.



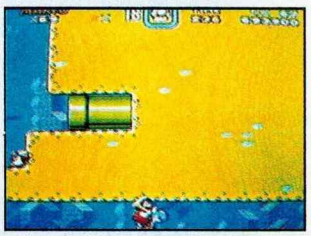
DONUT SECRET HOUSE

En la segunda sección.
Para sacar el camino estrella, acciona el P-Switch y golpea el bloque para sacar la planta, sube y a la derecha encontrarás la puerta que te llevará con Big Boo.
Acaba con él presionando ↑ e Y cuando se materialice.



STAR WORLD 1

Comienza a bajar pegado a la derecha y encontrarás la llave.

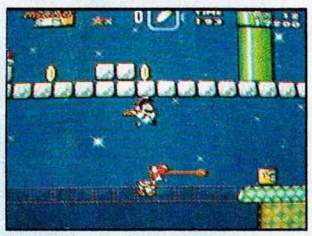


STAR WORLD 2

Pásate por debajo del tubo y encontrarás la llave.

STAR WORLD 3

Toma un bloque y elimina a Koopa de la nube, súbete en la nube y arriba encontrarás la llave.



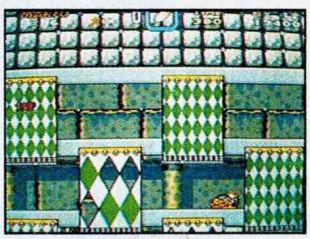
STAR WORLD 4

Llega con capa y alimenta al Yoshi con tortugas para que crezca. Abajo del tubo naranja hay un pasillo verde. Deja presionado → y B y cuando vayas a caer con tu Yoshi expúlsate con A. Golpea con la capa el bloque amarillo y te darán la llave; o llega con Yoshi gris y cómete un caparazón y vuela.

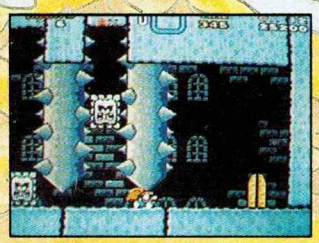
STAR WORLD 5

Al llegar al P-Switch golpea el bloque que está solo e inmediatamente presiona el control hacia → por un instante y espera que cambie a la música normal, entonces acciona el P-Switch y corre por el camino que se forma a la derecha y al llegar a unos bloques golpea el tercero y sube por la planta, ahí encontrarás el camino al mundo especial.

Ya adentro del castillo de Bowser escoge la puerta 3 al llegar con Bowser. En la esquina superior izquierda encontrarás una vida.



Avanza a la esquina superior derecha y en el piso de abajo encontrarás una pluma.
Salte y métete en la puerta 5.



Pégate al cilindro con picos lo más cerca sin que te toque. En cuanto puedas pasar corre presionando Y. En el último cilindro con picos agáchate para que no te toque.

Pasando a la siguiente sección golpea el bloque rojo para que ilumine tu camino. Avanza con cuidado cayéndole encima a los Koopas.

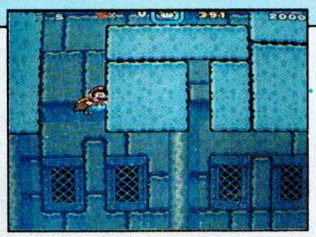
Espera a que Bowser te lance 2 Mechakoopas, tómales y arrójalos hacia arriba para que caigan en la cabeza de Koopa; después de darle 2 se irá y al regresar ten cuidado con el fuego que te arroja.

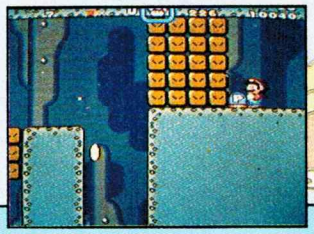
La princesa, aunque está prisionera, te ayudará aventándote un hongo.

Ahora Bowser te atacará arrojándote unas súper burbujas. Sáltalas o rebota en ellas saltando con A y espera a que te aviente más Mechakoopas y repite toda la jugada; después Koopa regresará con otro plan de ataque...¡rebotando! esquívalo y repite la jugada.

MORTON'S CASTLE

Al comenzar vuela hacia la izquierda con cuidado y encontrarás un atajo. AXY



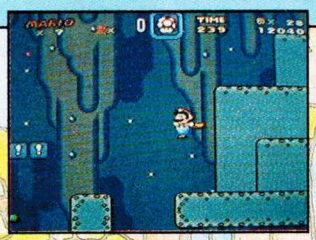


VAINILLA DOME 2

En donde indica la foto acciona el P-Switch, salta el hoyo y baja por el que sigue; ahí encontrarás una llave y abajo la cerradura para llegar al Switch Palace Rojo.

VAINILLA SECRET 1

Vuela desde donde indica la foto hacia la izquierda y encontrarás el camino estrella.



BUTTER BRIDGE 2

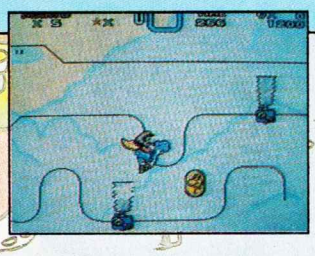
Llega con capa a la parte donde indica la foto; pasa la media meta y te regresas. Ahora salta sobre los Súper Koopas sin caer al piso; esto es menos difícil si dejas presionados Y y B.

SPOT

CHEESE BRIDGE AREA

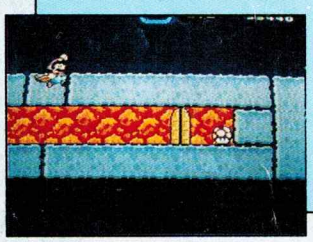
Pasa volando por debajo de la meta y encontrarás el camino a "Soda Like".

Si llegas con Yoshi y capa, toma vuelo y despega justamente en la orilla dejando presionados Y y B, así llegarás fácilmente a la media meta. AXY

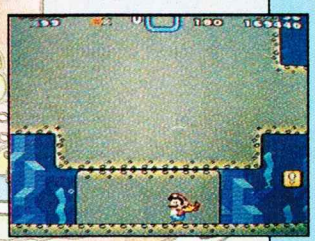


LUDWIG'S CASTLE

Brinca y sube como indica la foto y encontrarás un área para hacer vidas.



Cuando caiga el techo con picos presiona **L** y **R** para que tiemble; esto no sirve pero es curioso.



FOREST OF ILLUSION 2

Al llegar al bloque amarillo regresa y encontrarás el camino a Switch Palace Azul.

FOREST OF ILLUSION 1

Al tomar el "Power Balloon" regrésate por debajo de los troncos para llegar a la llave.

FOREST OF ILLUSION 4

Sin tomar la vida que tiene "El Koopa de la Nube", agarra un caparazón y suéltalo contra el primer tubo y presiona R sin bajarte de la orilla. Así el caparazón rebotará y podrás hacer vidas con los erizos que te arrojan. Para hacer más vidas toma la que te da el Koopa de la nube y el te lanzará más erizos, pero ten cuidado con los que caen cerca de ti.

AXY

CHOCOLATE ISLAND 2

En esta escena las secciones cambian dependiendo del tiempo en que avanzas y las monedas que colectas; si llegas a la 3a. sección con 250 segundos o más,encontrarás el camino a Chocolate Secret.

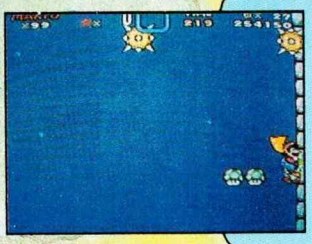
CHOCOLATE ISLAND 5

Toma el P-Switch Gris que está arriba de donde sacas a Yoshi; al llegar a donde hay un caparazón verde acciónalo y avanza un poco, caerán monedas grises, tómalas y harás puntos.

SPOT

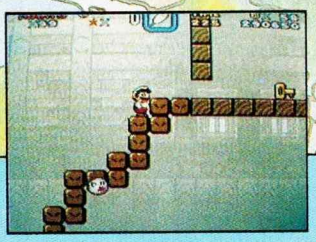
CHOCOLATE ISLAND 3

Para encontrar la salida real pasa volando por debajo de la meta.



Al llegar a la sección donde vas bajando, si te colocas en el centro encontrarás un bloque que te dará Súper Estrella; después de pasar la zona donde hay monedas pégate a la derecha y no frenes tu caída, encontrarás 2 vidas dentro del agua.

SPOT



VALLEY GHOST HOUSE

Al llegar a la segunda sección acciona el P-Switch y corre hacia la derecha. En la 3a. y 4a. puerta encontrarás una salida y en la 5a. el cuarto con llave. Aquí toma el P-Switch y golpea el bloque amarillo, tú puedes controlar la dirección de las monedas, trata de hacer un tipo de escalera presionando el control ↑ alternando. Ahora acciona el P-Switch y podrás subir hacia la llave.

VALLEY OF BOWSER 4

Aquí podrás tomar la llave solamente con Yoshi, para sacar el camino estrella.

Al llegar a la puerta, no te bajes de la plataforma y desciende junto con ella. Ahí encontrarás la media meta. *AXY*

¿Viste qué rápido?
Sin embargo has visto muy poco del fabuloso Súper Mario World. Recuerda que en este cartucho tú podrás almacenar tus juegos y si logras las 96 escenas tómale una foto al televisor y mándala a Club Nintendo para que publiquemos tu nombre en la sección de los récords.

CURSO Nintensivo

Nemo es un niño muy soñador y muy valiente, por eso, cuando el reino de los sueños fue invadido por el rey de las pesadillas, la pequeña princesa del reino de los sueños pidió ayuda a Nemo es aquí donde comienza la aventura.
El reino de los sueños está dividido en 7 escenas, a través de las cuales Nemo debe buscar cierto número de llaves para pasar a la siguiente escena; al completar las 7 escenas del mundo de los sueños, Nemo entrará al mundo de las pesadillas, donde se encuentra secuestrado el rey Morfeo. Nemo no está solo en esta aventura, ya que tiene la ayuda de ciertos animales.

A Nemo lo controlas así:
← → Para el lado que muevas el control, Nemo se moverá.
↓ Nemo se agacha o puede descender cuando esté colgado de una rama o pared con un traje.
↑ Sólo cuando tiene la ayuda de ciertos animales, puede escalar paredes y troncos.

Botón B: lanzar dulces (si los dulces le pegan a un enemigo, no lo eliminan, sólo lo aturden un momento)
Botón A: saltar
Select: Para quitarse los trajes.

MUSHROOM FOREST

Para tomar la segunda y la tercera llave de esta escena es necesario que tengas el traje de rana, ya que están muy altas y sólo así las podrás alcanzar.

Para tomar la cuarta y la quinta llave deberás usar al topo (primero brinca los 2 pequeños sapos que bajan corriendo); si te sigues escarbando hasta la esquina inferior derecha encontrarás un pasillo donde obtendrás al lizard y una vida **B**; con el lizard podrás obtener otra vida si subes donde indica el mapa; ya que la tomaste, regresa con el topo y úsalo otra vez, ahora ve a la derecha, cuando encuentres a la rana, úsala para que cruces la cascada y tomes la última llave en la parte alta de la cascada.

Little Nemo the DREAM MASTER™

TRAJES

Para que Nemo pueda obtener la ayuda de los seres del mundo de los sueños, Nemo debe darles 3 dulces, estos son los animales y sus cualidades.

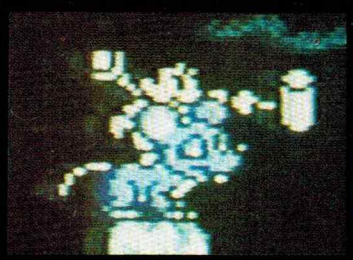
SAPO
Ataca a los enemigos con un poderoso panzazo; da grandes saltos y es rápido en el agua, aunque muy lento en la tierra.

GORILA
Este amigo es muy agresivo, ataca con golpes y es bueno para escalar, pero por ser muy grande no brinca muy bien.

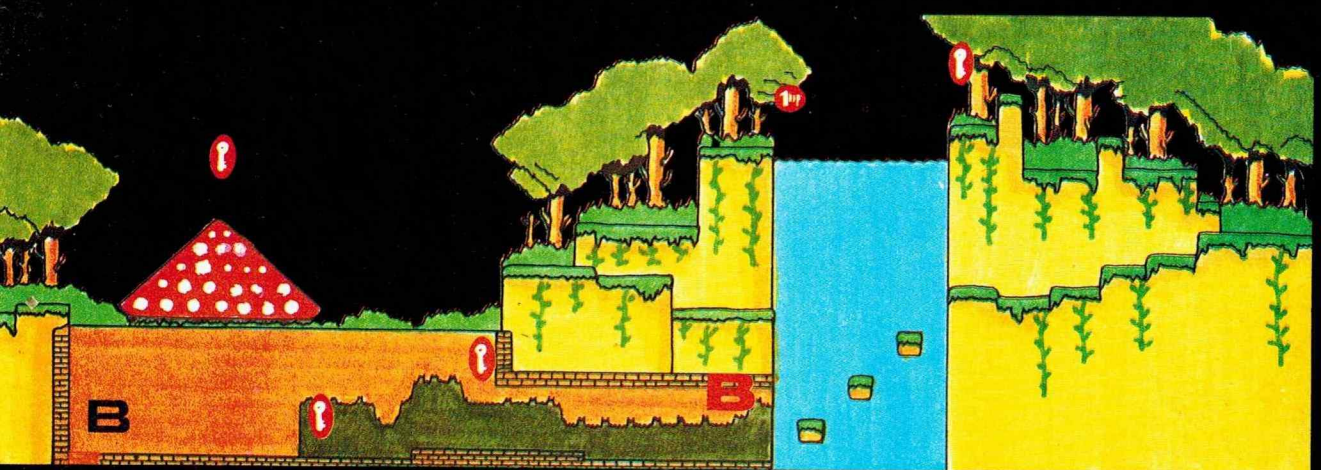
TOPO
Sólo aparece en la primera escena, no ataca ni brinca, pero puede hacer túneles en la tierra.

ABEJA
Vuela por cortos períodos de tiempo, ataca con aguijones, pero es un poco lento en la tierra.

LIZARD
Por su pequeño tamaño puede entrar a cualquier lugar, es muy rápido para caminar y escalar, pero no ataca y su brinco es corto.



RATON
Tiene la cualidad de poder romper paredes; con él puede trepar y es de buena velocidad.

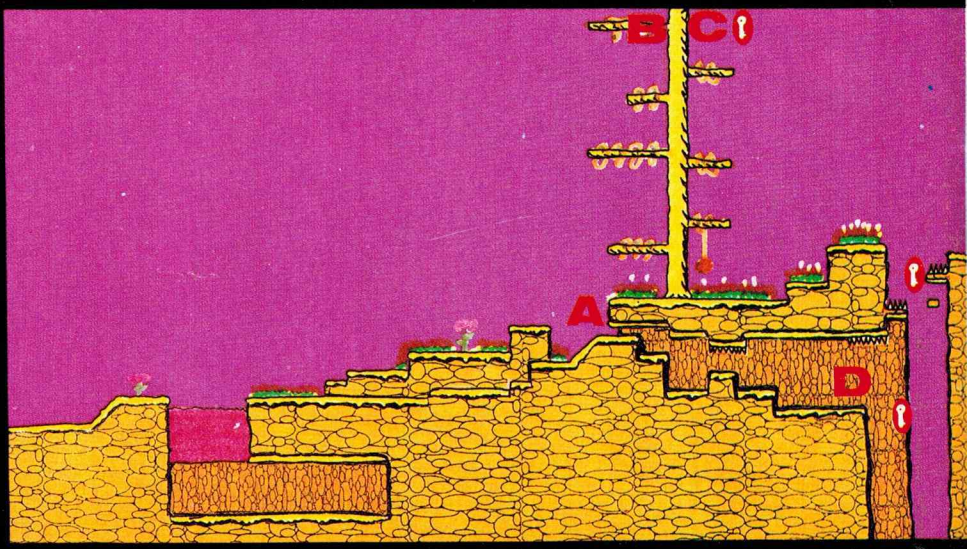


Esquiva a estos molestos enemigos. ellos bajarán en ondas y cuando te localicen se arrojarán en línea recta; cuando esto pase corre rápidamente, no los golpees, porque volverán a salir.

SPOT

FLOWER GARDEN

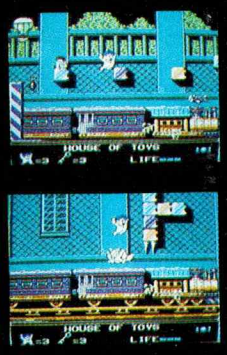
Para poder avanzar en esta escena necesitas al lizard, ya que sólo él cabe por este pequeño **A** hueco; deberás subir a la punta del árbol donde se encuentra el lizard y la primera llave, así que no olvides al gorila que se encuentra casi al principio.



HOUSE OF TOYS

Las 3 primeras llaves son fáciles de encontrar y conseguir antes del tren.

Al subir al tren, éste comenzará a avanzar automáticamente; deberás tener buenos reflejos porque saldrán pequeños aviones que se te arrojarán y globos que te bombardearán. Para evitar las bombas, espera que arrojen una y pásate rápidamente

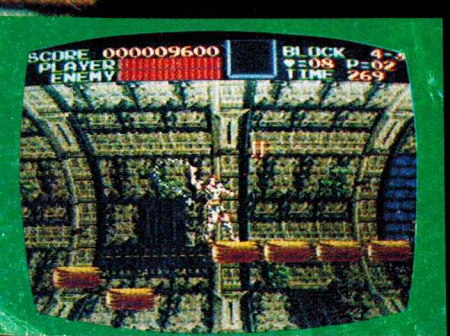


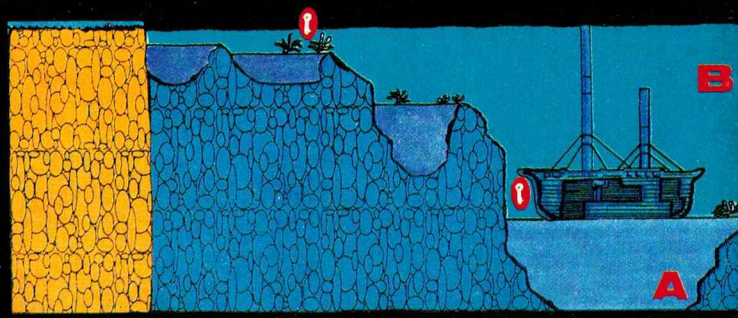
NIGHT SEA

Para encontrar una vida extra entra con el cangrejo hermitaño a donde indica el mapa **A**.

Cuando tomes el gran pez **B**, muévete a donde indica el mapa **C**, entrarás a una cueva secreta donde encontrarás una vida y la tercera llave.

Brinca con mucho cuidado con la rana, para no picarte y poder tomar la cuarta llave; antes que entres al agua te recomendamos te quites el traje de rana porque Nemo es más fácil de manejar en espacios más cerrados.





Para tomar la llave, brinca con el lizard **B**, y cuando pases del otro lado del tronco **C**, haz el control ← para que se quede pegado y tomes rápido la llave, cuando lo hagas déjate caer para seguir avanzando.

Dentro de la cueva, atrapa la abeja para tomar la segunda y tercera llave y pasar del otro extremo.

Usa la misma técnica para esquivar a estos enemigos y tomar la cuarta llave.

Quítate el traje de abeja para bajar al pasadizo que se indica en el mapa, ahí encontrarás la quinta llave y una vida.

Necesitas tomar este lizard, ya que sólo así podrás subir al árbol donde está la sexta y última llave.

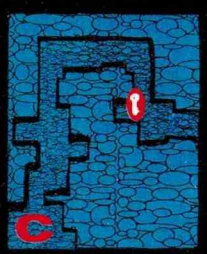
No importa si no puedes subirte a los cuadros, las vidas y energía las podrás tomar si brincas como indica la foto.

Para pasar más fácilmente por aquí, adelántate un poco y en cuanto se te arroje la ardilla, bríncala y así no te molestará cuando te tengas que agachar.

No te preocupes si no tomas estas llaves, al final habrá 3 para completar la misión.

Ten cuidado al llegar aquí, ya que bajará y subirá rápidamente el techo, algunas partes no te alcanzarán, en otras te tendrás que agachar y otras pasarte cuando estén arriba. déjate caer y camina a la derecha para tomar el lizard y así puedas agarrar la vida extra, la segunda llave y la abeja.

Usa el cangrejo hermitaño aquí para encontrar la quinta llave que está abajo escondida.



En esta zona brinca para irte por arriba, ya que abajo hay filosos picos que te comen toda la vida con sólo una vez que los toques.

CASA DE NEMO

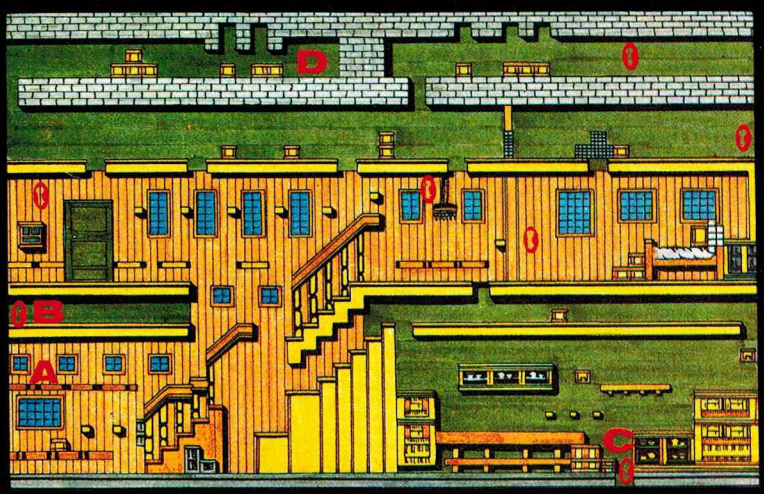
Captura este sapo **A** para tomar la primera llave, que se encuentra arriba de él.
Con el sapo, baja al pasadizo que indica el mapa **B** y llegarás al sótano **C**, déjate caer y camina a la derecha para tomar el lizard y así puedas agarrar la vida extra, la segunda llave y la abeja.

Ya con la abeja podrás subir a tomar la tercera llave en la lámpara y la cuarta llave junto a la puerta. Sube a la azotea a la derecha por la quinta llave.

Ve por el ratón que se encuentra en el techo del lado izquierdo **E**; ya que lo tengas y rompas la pared, avanza y rompe los demás bloques, toma la 6a. llave y baja al dormitorio, luego toma la abeja y ve por la séptima llave.

Ten cuidado con el chango que cuida esta llave; véncelo con los aguijones de la abeja.

Hazlo con calma ya que si pierdes una vida te regresarán hasta el principio de la escena y tendrás que repetir casi todo lo anterior, ¡Calma!

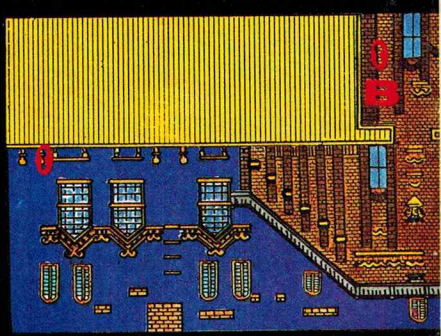


TOPSY TURVY

Para encontrar la primera llave debes correr todo a la derecha, después regrésate y sube para encontrar la rana y la segunda llave.

Usa a la abeja para derrotar a los changos y tomar la tecera llave; después sube **A** y ahí encontrarás la cuarta llave y el ratón para seguir avanzando **B**. Al caer del cuarto de arriba, toma la rana y camina un poco a la derecha, después muévete a la izquierda; el chango que estaba habrá desaparecido y así tomarás más fácil la quinta llave.

Sube por las bases y toma a la abeja **C**, con ella vuela a las entradas que están en el techo; a la izquierda hallarás una vida, y a la derecha, la sexta llave.



NIGHTMARE LAND

¡Al fin se acerca la gran batalla! antes de entrar la princesa Camille te dará un morning star (que podrás escoger con Select); si aprietas rápido darás golpes simples, si lo dejas apretado cargará un poderoso beam (rayo).

Nightmare Land se divide en tres escenas con sus respectivos jefes cada uno.

Veamos primero el temible nivel Nightmare Land 1:

Para pasar los picos, primero da un pequeño brinco, después, al llegar aquí, déjate caer y rápidamente haz el control para que te pegues a la red y así brinques con más seguridad.

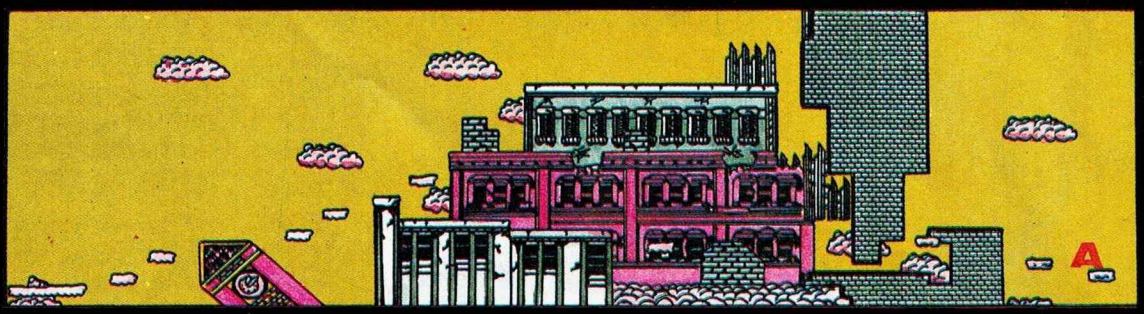
CLOUD RUINS

Ten mucho cuidado donde salen las 3 nubes que se mueven, porque te saldrán los espectros, esquiva a uno y trata de moverte rápido a la nube que se mueve en diagonal.

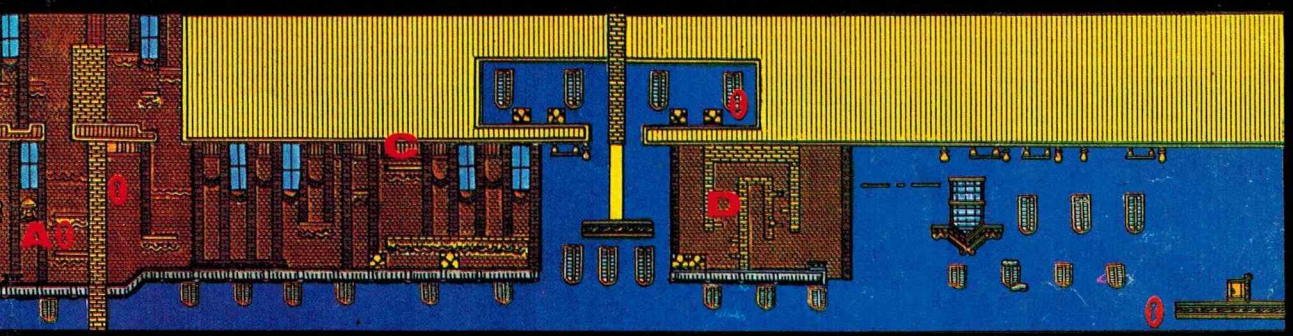
Toma la abeja en el campanario y vuela en diagonal hasta la primera nube que veas; al tocarla, la pantalla avanzará automáticamente para arriba. vuela y párate rápido en la primera nube que encuentres. Es importante que te apures, pues si la parte de abajo de la pantalla te alcanza, perderás una vida.
Para poder pasar por aquí **A** es necesario que tengas el Lizard que se encuentra en la parte de arriba del edificio; si tienes la abeja llegarás fácilmente, pero si no la tienes agarra la rana que está en la parte de abajo.

Cuando llegues a la parte en la que la pantalla baja automáticamente **B**, trata de que el espéctro baje cuando tú estés bajando, si no te estorbará todo el camino. No te desesperes si la parte de arriba de la pantalla te cubre un poco, no hay problema, pero muévete cuando estés seguro a qué nube vas a saltar.

Todas las llaves están al final.



Ten cuidado aquí **D**; esquiva a los 2 espectros, pero cuando salga el buitre sube rápido, luego encontrarás la salida; para tomar la séptima llave vuela rápidamente con la abeja pues un retraso puede ser fatal.



Para pasar por aquí, vigila y observa la secuencia en la que salen las flamas entonces pásate corriendo no habrá necesidad de brincar.

Para llegar a la otra orilla, brinca desde el tronco. Hazlo con cuidado

Al enemigo lo vencerás con 6 golpes de beam del morning star, cargado al máximo; a los pequeños pingüinos que te arroja destrúyelos con golpes simples y esquiva las pequeñas bolas rápido.

Nightmare Land - 2

Para pasar por aquí, primero debes ir por el Lizard que está arriba a la derecha, después ve a la izquierda y sube por la pared sin que te toquen las flamas, así que estudia sus movimientos para que sea fácil, no te desesperes.

Cuando veas la rana no intentes subir por aquí, saldrán muchos espectros sigue avanzando para la derecha y hacia arriba, pero ten cuidado.

Aquí no te preocupes por las flamas de arriba, sólo por las de abajo y por los espectros.

Da un gran brinco para pegarte a la pared y tomar el sapo; después ve por abajo para llegar otra vez por las flamas, pero ahora sí ten cuidado con las de arriba porque al sapo sí lo alcanzan. Esta parte es difícil, conserva la calma, en vez de pasar corriendo da un muy ligero salto que te hará avanzar más rápido.

Ten cuidado en la cueva en la que los picos bajan; si caes accidentalmente al agua golpea a los cocodrilos dos veces con el morning star. A las abejas también las vencerás con un beam.

Para vencer a la mantarralla (Jefe 2) es importante que te mantengas en la parte alta de la base; cuando se quede quieta dale un beam, pero ten cuidado porque te arrojará fuego; cuando desaparezca de la pantalla, mantente en movimientos rápidos. Te atacará de dos formas; cuando se deje caer así ↘ ó ↙ esquívalo, cuando te ataque así → bríncalo, es importante que te mantengas moviendo de un lado a otro y afines tus reflejos.

Nightmare Land - 3

Al ver el ratón, tómalo, sube con cuidado y escala con él la pared.

Estudia la salida de las flamas para pasar sin problema, también ten cuidado con los buitres.

Al llegar aquí revisa con cuidado, ya que encontrarás

3 vidas.

Para vencer al rey de Nightmare Land debes ser muy rápido, te atacará con bolas rojas, las cuales podrás vencer con un golpe o con un beam y con rayos que deberás saltar; fíjate bien porque cuando mueva las manos te lanzará rayos. Es importante que te mantengas disparando beams porque sólo así lo vencerás.

¡Sé valiente!

Para pasar haz lo siguiente: Espera a que te salga una abeja y bríncala, corre a la derecha persiguiéndola y sube; si la abeja te sigue aún, no saldrán las aplanadoras, baja por el lizard y después regrésate si te correteó la abeja para que por ahí subas por el ratón. SPOT

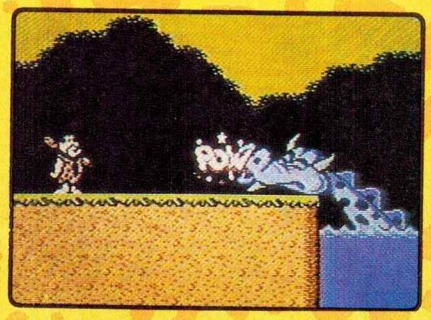
analizando a:

THE FLINTSTONES

La vida en Piedradura es muy pacífica; pero esta paz se ve interrumpida por un loco científico del Siglo 30 que regresa a la era de nuestros amigos los Picapiedra y secuestra a Dino, Hoppy y destruye la nave espacial de Gazú, eliminada así toda posibilidad de rescate. Pedro tendrá que buscar las 6 partes de la nave espacial de Gazú si es que quiere rescatar a sus mascotas.

No será fácil el recorrido para rescatar a Dino y Hoppy.

Los Picapiedra es el más nuevo cassette de Taito para NES; en este juego deberás ayudar a Pedro a pasar a través de 8 niveles que son: Casa de Pedro, Piedradura, Montañas Congeladas, Castillo Embrujado, Mar, Ciudad Oriental y el Futuro (donde recibirá ayuda de los supersónicos).
Pedro cuenta con su gran garrote como arma principal, además de pequeñas armas



Pedro ha derrotado al Dinosaurio Dragón...pero apenas es el primer jefe.

El Rocabasket es otra etapa donde Pedro se lucirá.

Para vencer al enemigo de la jungla, sólo espéralo con tu garrote en la orilla de la izquierda y golpéalo cuando se acerque. SPOT

que encontrará en el camino como: resorteras, hachas y huevos explosivos (las cuales lanzas apretando ↑ y B al mismo tiempo), eso sin contar con la ayuda de su amigo del espacio "Gazú", quien te ayudará con magias, las cuales tendrás antes que ganar en rudos partidos de Rocabasket.

Colgarse de las orillas no es fácil; con práctica lo dominarás.

Gracias al extraterrestre Gazú tendrás un canguro para alcanzar los lugares altos.

Estamos seguros que los Picapiedra te encantarán. Juégalo.

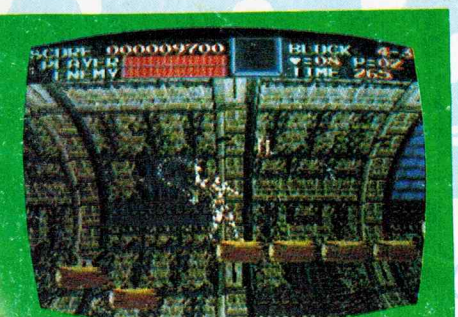
analizando a:

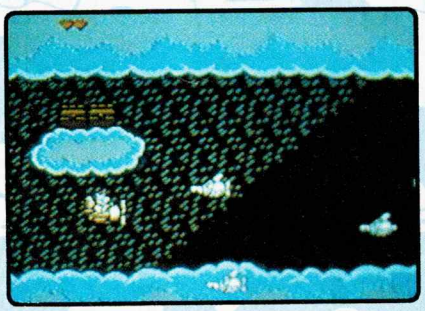
TALESPIN

No cabe duda que si Capcom sabe hacer algo muy bien son los juegos de caricaturas de Disney, ya nos lo ha demostrado con juegos como Rescue Rangers, DuckTales, Mickey Mousecapade, Little Mermaid y esta vez Tale Spin.

¡Ahí nos vemos cocodrilo! Checa el tamaño del jefe.

En este juego tenemos que ayudar a nuestro amigo Baloo (¿lo recuerdas? el oso que sale en el Libro de la Selva) en su misión de rescate en su aeroplano, a través de 8 misiones que son: Barco Hundido, Estadio de Base Ball, Nubes, Casa Embrujada, la Ciudad, la Caverna, Jungla y la Montaña.





Los efectos de lluvia son muy buenos ¡hasta con relámpagos!

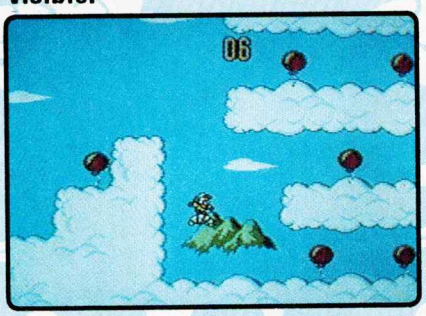
Con el dinero que ganes en cada misión podrás comprar aditamentos para tu avión, como: velocidad, resistencia, mejor arma, además de vidas y continues.

¿Quieres llevarte algo para tu avión?

Tienes que ser muy rápido con el arma, ya que en algunas partes encontrarás cosas escondidas.

Si te han gustado todos los juegos de Capcom-Disney; definitivamente no dudes en jugar Tale Spin.

Mira cómo se mueve el jefe invisible.



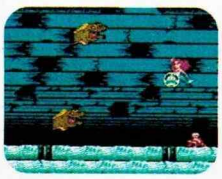
En los bonus stages secretos consigue premios.

Dispara al hueco como indica la foto y aparecerá la entrada a un bonus secreto. Y un poco antes dispara a la base de la columna y obtendrás una vida.

SPOT

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.

Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

©1991 The Walt Disney Co.© 1991 CAPCOM U.S.A., INC. Nintendo y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America, Inc.

SUPER ESPE

FINAL FIGHT

En ciudad Metro ha sido elegido un nuevo Alcalde, pero la banda de Mad Gear ha secuestrado a su hija; escoge entre los poderosos Cody o Haggar para realizar tu misión de rescate.

SUPER GHOULS & GHOSTS

Una vez más el valiente Arthur deberá luchar contra demonios y fantasmas para poder rescatar a la princesa cautiva. Gráficos y música sorprendentes.

F-ZERO

PILOTWINGS

¿Crees que tienes aptitudes para pilotear un avión? Prueba este cartucho que ofrece efectos visuales fuera de serie.

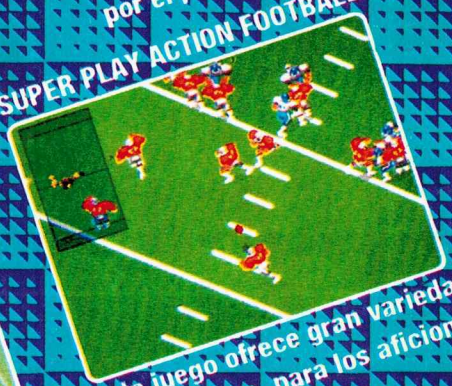
THE LEGEND OF MISTICAL NINJA

Unete a una nueva misión de rescate; la pequeña princesa Horo-Horo fue secuestrada por el poderoso Warlord. Variada acción y diversión

SIMCITY

Eres el Alcalde de una nueva ciudad; de tus decisiones depende que la ciudad sea grande o desaparezca; excelente para papás.

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL



Este juego ofrece gran variedad de jugadas y movimientos para los aficionados... y los no aficionados también.

D-FORC

SUPER TENNIS

Sólo un gran jugador podrá completar los más grandes circuitos mundiales; escoge entre rounds de singles o de dobles.

CASTLEVANIA IV

Definitivamente es de los mej
hay. Pasa muchos niveles de
para llegar a la batalla final

CIAL 16 BITS

Conduce una de 4 poderosas naves a través de 15 pistas y sé el campeón de la Fórmula-Zero. Gran acción y gráficas formidables.

SUPER OFF ROAD

El emocionante mundo de las camionetas 4 X 4 ha entrado al Súper NES. Gana competencias y equipa tu camioneta para ser el mejor.

ARIUS TWIN

Se han reportado nuevos disturbios en el planeta Darius; es hora de que realices una de las misiones más peligrosas de tu vida. Tú solo o con un amigo.

GRADIUS III

El temible imperio Bacterión se prepara a atacar de nuevo. Tú y tu poderosa nave son los únicos que podrán detenerlos una vez más. Entra en acción y emociónate.

E

Ahora tienes el control de un nuevo helicóptero, con el que tendrás que cumplir una misión de infiltración a territorio enemigo; gran acción y efectos de escala lo hacen único.

ROCKETEER

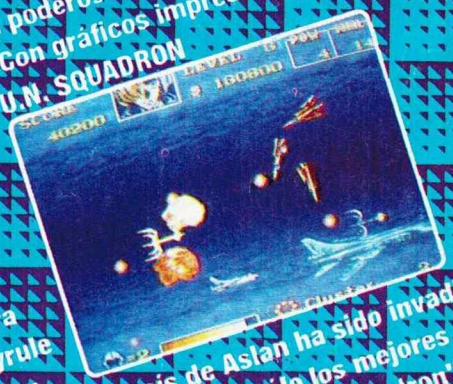
Tu chica ha sido secuestrada por espías Nazis. Sólo tú con tu poderoso cohete, podrás realizar esta misión. Con gráficos impresionantes.

ores juegos que
trampas y peligros
contra Drácula.

THE LEGEND OF ZELDA III

La súper esperada secuela de la serie, ahora con el poder del Súper NES. La tierra de Hyrule se encuentra en peligro, acompaña a Link en esta nueva aventura.

U.N. SQUADRON



El país de Aslan ha sido invadido por terroristas. Sólo los mejores pilotos del mundo: "U.N. Squadron" podrán liberar al pequeño país de sus captores.

analizando a:

Bases Loaded 3

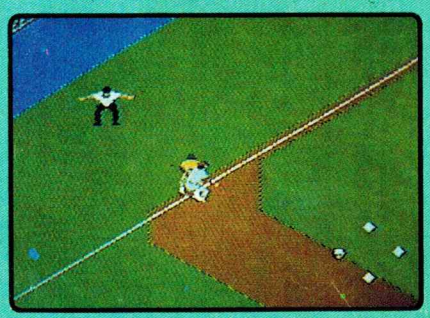
Si te gustan las tardes de domingo para ver y emocionarte con el béisbol, bueno, pues ahora no deberás esperar a que sea domingo para disfrutar de este deporte, y no sólo eso, sino participar en él también.

Todos los jugadores tienen diferentes características.

Jaleco, sin lugar a dudas, es el creador de una gran serie de juegos de Béisbol; en esta tercera parte de los Bases Loaded, prepárate a disfrutar una vez más.

Este juego te presenta características importantes como la de calificar tus dotes beisbolísticas en una escala de 1 a 100. Con la calificación que saques al terminar un juego, se te dará un nivel. Además, si eres capaz de hacer un juego de 100 (nivel 5), ganarás un juego perfecto. También podrás escoger entre varios equipos, con diferentes cualidades; esto es, que hay equipos que tienen un gran rol de pitcheo, pero regulares bateadores o regulares pitchers y buen equipo de bateo, pero si no estás contento con ninguno de los equipos podrás entrar a la opción EDIT, donde crearás jugadores con las características que tú quieras.

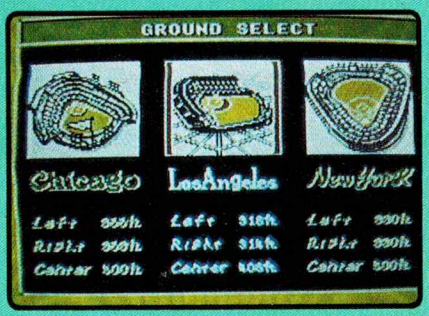
Todo esto sin contar que podrás escoger entre 3 diferentes estadios con diversas medidas de terreno.



Debes ser muy rápido si quieres vencer al contrincante.

Asimismo, cuenta con la opción de 2 jugadores en donde competirás contra un amigo para demostrar quién es quién en Bases Loaded III.

Si eres aficionado al Béisbol todo esto te habrá parecido muy interesante, pero ten la seguridad de que lo es mucho más. Bases Loaded III conjunta muchas cosas que se buscan en un juego: buen reto, gran movilidad y mucha diversión.

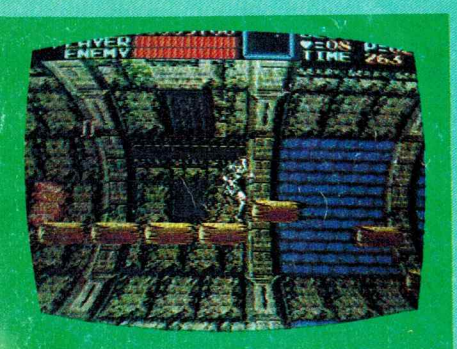


3 diferentes estadios; escoge el que más te guste.

Las imágenes son tan reales que creerás estar viendo el juego en vivo y a todo color.

Cuando tu contrincante batee, trata de dominar las barridas y los brincos, así podrás evitar muchas Carreras y Hits.

SPOT



analizando a:

TINY TOON Adventures

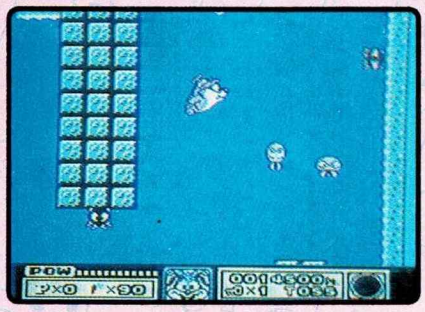
Ciudad Acme es un lugar nada aburrido; las malas nuevas son que el millonario Max Montana ha secuestrado a la pobre Babsy Bunny. ¿Quién podrá ser capaz de rescatarla?... ¡Batman! no, él está muy ocupado peleando contra el Joker; más bien suena como una misión para los amigos de Babsy: Buster Bunny, El Pato Pluck, El Demonio Dizzy y Peluso.

Plucky se estrelló con la pared ¡Se vale reír!

Tiny Toon Adventures demuestra la capacidad de Konami para hacer juegos gráficos caricaturescos con muy buena calidad. Para lograr su cometido, Buster y su pandilla deben avanzar a lo largo de 6 escenas.

Cada uno de los 3 cuenta con diferentes habilidades, que los ayudarán a avanzar más fácilmente; tú podrás escogerlos al principio de cada nivel.

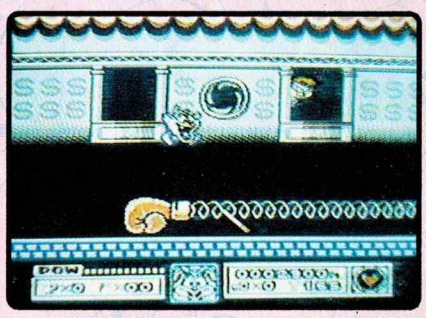
Para Peluso no hay pared que lo detenga, ya que él fácilmente puede escalar paredes que son inaccesibles para los demás, Pluck puede volar y así pasar sobre algunos peligros indeseables y el temperamental Dizzy pasará por donde sea, destruyendo todo a su paso ¡Vaya equipo!.



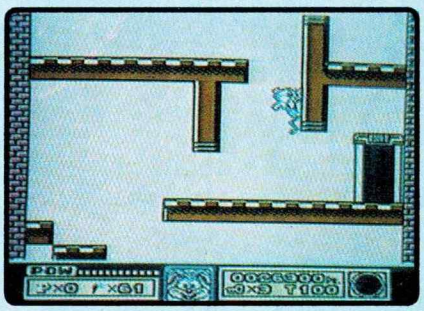
El Demonio Dizzy gira a gran velocidad y nada muy chistoso.

Su camino no será fácil, ya que se encontrarán con los secuaces que Max envía para detenerlos, como al poderoso Arnold que les hará pasar un muy mal rato; también Elvira, la enemiga #1 de los animales.

Si te gustan los juegos como Mario o la Sirenita, definitivamente éste es uno que no debes dejar pasar.



Dizzy en la batalla final contra Max Montana

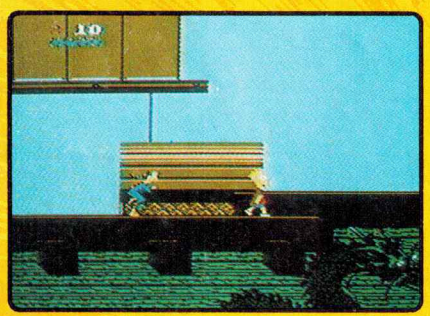


Al llegar a esta escena sube con ayuda de "Peluso" y más arriba encontrarás un corazón felíz. AXY

analizando a:

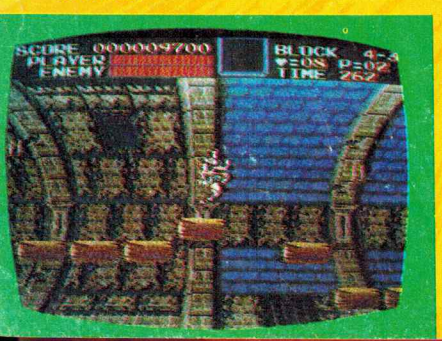
THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

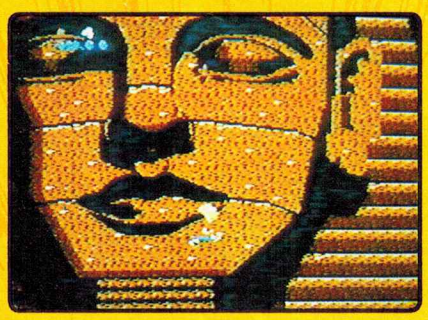
En este juego, nuestro viejo conocido Bart Simpson nos demuestra las múltiples cualidades que posee, ya que después de haber salvado al mundo de una invasión extraterrestre, ahora se revela como artista al ganar un concurso de dibujo.



¡Ten cuidado Bart ! todo es un plan de Mr. Burns.

El premio que obtiene es la posibilidad de viajar por todo el mundo en búsqueda de tesoros "Krusty", pero lo que Bart no sabe es que todo está planeado por el Sr. Burns quien piensa que éste es el momento de deshacerse de los Simpsons, de una vez por todas.





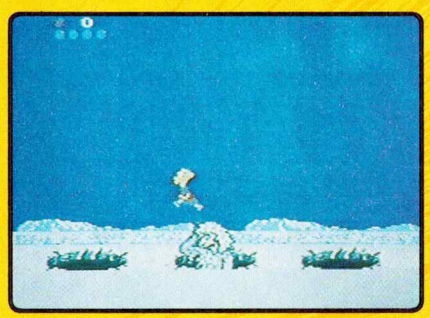
De China a Egipto, la Bartmanía sigue.

Para lograrlo, el Sr. Burns colocará trampas e infinidad de obstáculos y pedirá la ayuda de sus graciosos parientes.

Bartman a tu servicio, viejo.

Este cassette tiene tal variedad de escenas que así como podrás verte buscando tesoros, también lo harás en etapas de acción; jugando rompecabezas, memoria y hasta trivia de los Simpsons.

Tus enfrentamientos con los parientes de Mr. Burns se desarrollarán después de que hayas obtenido los tesoros de cada país que visites.



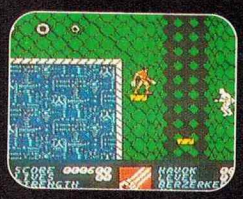
El abominable Burns de las Nieves, es una persona muy fría.

Si el juego anterior de los Simpsons fue bueno, éste lo supera y eso lo comprobarás al jugarlo. No te lo pierdas.

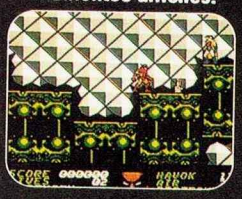
Para que te den la estatua Krusty en la muralla China, sólo ve donde se encuentra Lisa y tócala; más adelante te darán la estatua. ***SPOT***

WOLVERINE™

¡EN UNA MEGA BATALLA X-MEN® VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!



¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.

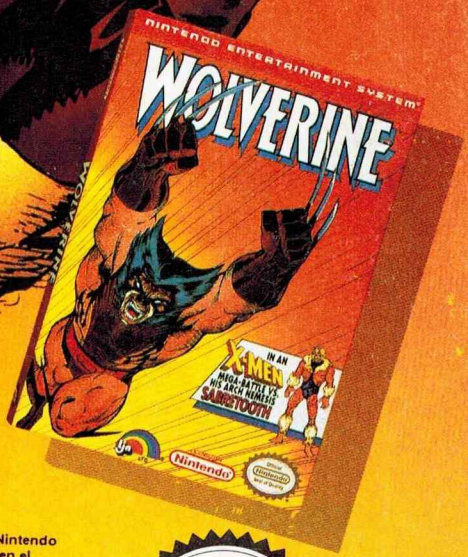
Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.

¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!

¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,® Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



Licenciatario de Nintendo para jugarse en el Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Official Nintendo Seal of Quality®

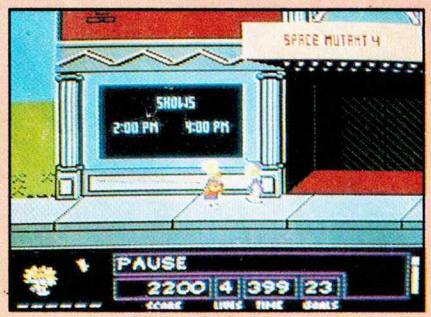
Wolverine™, Sabretooth™, Magneto™, Havok™, Psylocke™, Jubilee™, y X-Men® son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. y son producidos bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc. ©1991 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. LJN® es una marca registrada de LJN, Ltd. Todos los derechos reservados. ©1991 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados.

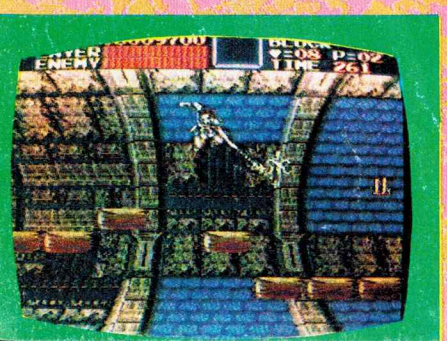
MARIADOS

THE SIMPSONS

¿Cómo paso el nivel 1 del cassette de los Simpsons?
Me paso horas y no me deja pasar una barrera de contensión.
Fernando Fernández R. / Alejandro Barrera A. / David Arteaga Q. / Antonio González / José A. Arenas.

Tendrás que cambiar de color todo lo morado ¿cómo? pintándolo, cubriéndolo, echándole agua, bombas, etc. En el marcador de la pantalla tendrás que dejar en cero donde dice "24 GOALS" para que te dejen pasar y si brincaste sobre 6 extraterrestres MAGGIE te ayudará con el jefe.





THE SIMPSONS

¿Cómo puedo pasar el dinosaurio del museo de historia natural del nivel 4?
Antonio González B. / Guillermo Jordá / Oliver Gómez / Héctor Jaramillo C.

Aquí muchos amigos se han mariado. Salta a la orilla como ves en la foto 1; de ahí brinca hacia atrás y salta en su cabeza. Si lo repites 3 veces lo eliminarás.

SUPER MARIO BROS 3

En nuestro primer número te prometimos decirte cómo pasar el terrible subcastillo del nivel 8 sin saltártelo con nube. Pues bien, aquí está:

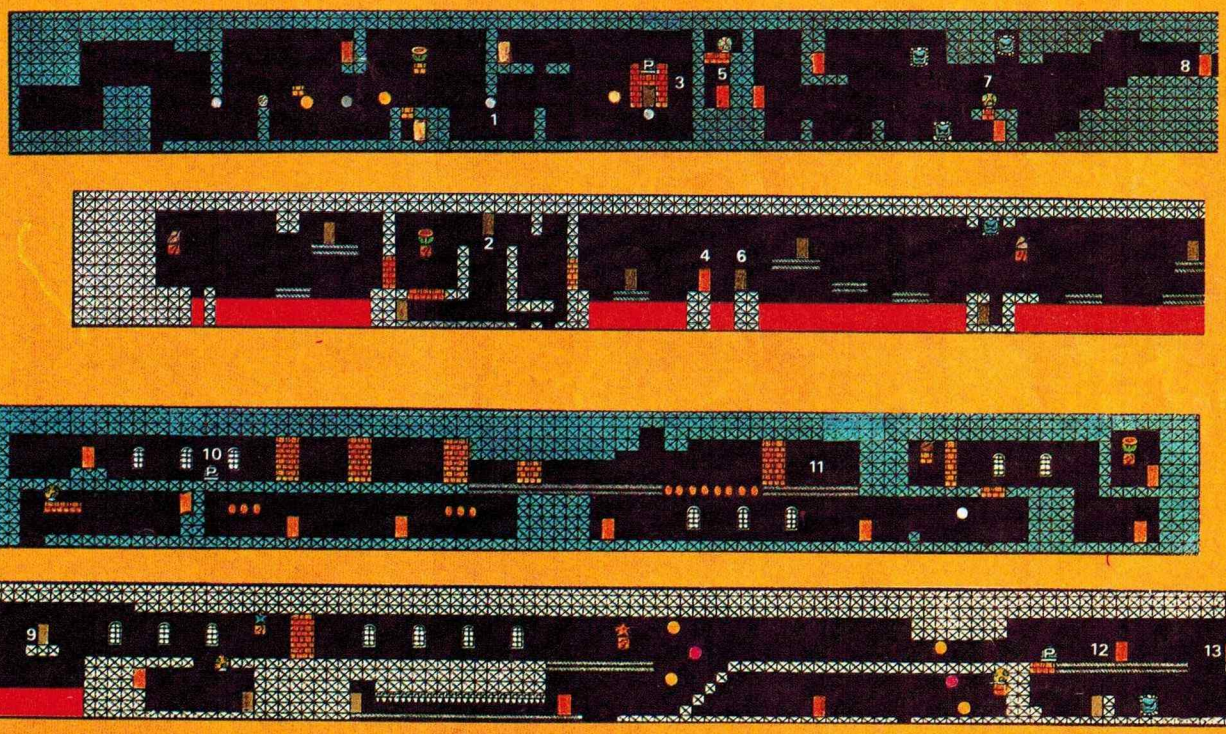
Al entrar a él te encontrarás con un roto disc doble con una puerta arriba; avanza por debajo de él hasta llegar a otro igual(1).

Si vas con Mario normal entra a la segunda puerta de arriba para aparecer del otro lado del castillo(2); exactamente abajo de la puerta, brinca y aparecerá un bloque: súbete en él, brinca y aparecerá otro; brinca en las orillas y aparecerán otros dos. Después corre hacia la derecha con B, espera a que suba el Thwomp, saltas y vuelves a saltar hacia la izquierda pero no te metas a la puerta, antes toma el hongo del bloque. Y ya podrás salirte.

Con Súper Mario avanza con cuidado. Donde está Drybones hay una puerta con un roto disc. Quita los bloques del lado derecho para poder entrar(3).

En el último aparece un P-Switch. Bájate, pégate a la pared y brinca cuidando que no te toque el roto disc.

Sube al bloque que hiciste aparecer y cae en el P-Switch. Al accionarlo métete a la puerta y del otro lado entra a la puerta de en medio(4). Ahí obtienes otra vida(5). Salte, métete a la siguiente puerta(6) y avanza ¡Cuidado con un Thwomp en diagonal hacia ti y otro horizontal! Sáltalo y pégale al bloque(7) sin meterte a esa puerta. Avanza hasta la siguiente puerta(8), métete y sal con cuidado porque estarás en unas barras móviles. Déjate caer a la de abajo, corre y brinca para entrar a la puerta(9).



Ahora avanza hasta donde está el P-Switch(10), acciónalo y corre a la derecha con B brincando al Drybone, sigue sin miedo y sin parar entre los 2 roto disc, brinca para esquivar al Drybone, y entra en la puerta que aparece(11). *AXY*

Avanza y en uno de los 2 bloques hay un P-Switch, acciónalo y métete a la puerta (12) para sacar a Fiery Mario, si vas chico puedes meterte 2 veces, salte, vuelve a accionarlo pero ahora métete a una puerta que aparecerá hasta el final arriba(13).

Pasa agachado el pasillo automático y vence a Boom Boom con 5 disparos o cayéndole 3 veces.

Si te sientes Mariado escríbeles a AXY y SPOT que resolverán tus dudas.

SUPER MARIO BROS 3

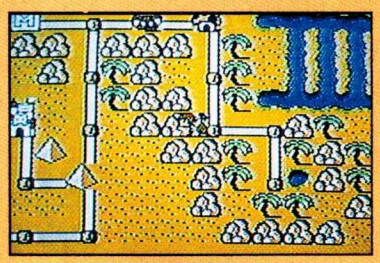
¿Para qué sirve el ancla?

Javier Olivar / Karina C.

El ancla que sacas tomando todas las monedas del nivel 2-2; utilízala antes de subir al barco, así el barco se quedará fijo en el mapa cuando te eliminan y no tendrás que seguirlo de un lugar a otro. Esto es muy útil en los últimos mundos, sobre todo si no pasas por todas las escenas.

¿Para qué sirve el martillo?

J. Angel Cuevas



En el mapa, pégate a las rocas y utilízalo, el martillo te servirá de mucho en el mundo 2 en la esquina superior derecha, encontrarás una extensión del mapa. En el mundo 3 si lo utilizas en el muelle, podrás llegar al bote para ir a 2 islas con bonus.

ZELDA

¿Dónde está el nivel 8 y 9 del segundo reto?

Ricardo García M. / David O. Domínguez / Luis G. González

Aquí los tienes

9

SEGUNDO RETO

8

KINGS OF THE BEACH

¿Pueden ayudarme con passwords de Kings of the Beach?

Sergio M. González.

Para ir a Hawai	GEKKO
Para ir a Brasil	TOP FLITE
Para ir a Australia	SUN DEVIL
Para ir a Chicago	SIDE OUT

LINK

Hay un pueblo donde sale un ojo y me dicen que busque el pueblo en el bosque pero ya estoy mariado y no lo encuentro.

Gilberto Valdez.

Usa tu espada (botón A) para talar el bosque.

COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE

CUATE, SI ESTÁS LISTO PARA UN JUEGO QUE ROMPA TOADTALMENTE CON LO ESTABLECIDO, AQUÍ ESTÁ BATTLETOADS. 12 NIVELES SALTARINES DE FIERAS LUCHAS Y SENSACIONALES CARRERAS PARA UNO O DOS JUGADORES

TRADEWEST

S·O·S

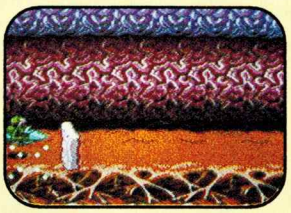
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P.03100 Méx. D.F.

BATTLETOADS

Para obtener el 2 Warp Zone, en el nivel 2 (carrera de velocidad) estréllate en el décimo obstáculo.

Ricardo García M.
Roberto Frank García



CONTRA

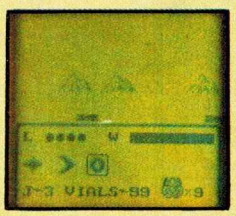
Para empezar con 30 vidas oprime en el control 1
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A Start
Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime Select , Start

David Omar Domínguez / Miguel A. Garduño / Jesús I. Chávez

GARGOYLE´S QUEST (Game Boy)

Clave final con muchas vidas, dinero y armas:
NPAN-RRXY

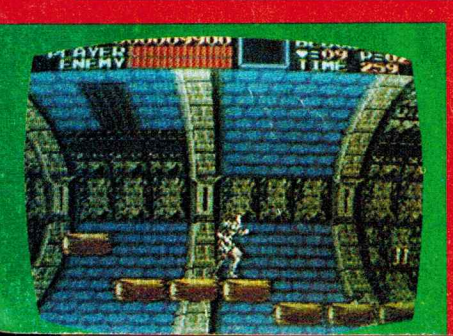
David Soft



SUPER CONTRA

Para empezar con 10 vidas oprime en el control 1
→ ← ↓ ↑ A,B, Start
Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime:
Select Start

Felipe Butrón / Carlos Ramírez G.



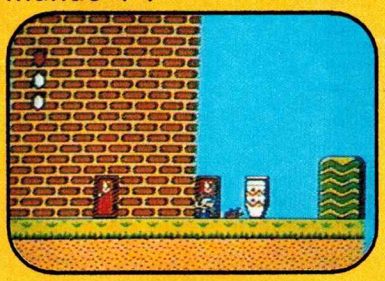
BUGS BUNNY (Game Boy)

Password del nivel 80
XH02

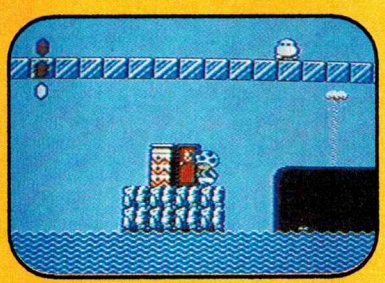
Edgar Acevedo

MARIO 2

En el nivel 1-3 llévate una poción hasta este jarrón. Métete a él cuando estés en el mundo inverso, irás al mundo 4-1



En el nivel 3-1 te metes a la primera puerta; cuando estés del otro lado déjate caer por la cascada. Métete a la puerta busca la poción enterrada, te metes a la puerta mágica y en el mundo inverso te metes al jarrón para ir al nivel 5-1.



En el nivel 4-2 llévate la poción hasta el jarrón, abre la puerta mágica y métete al jarrón que te llevará a la escena 6-1.

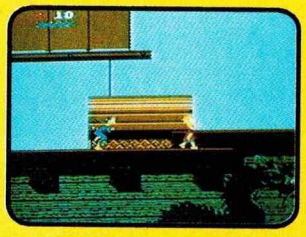
En el nivel 5-3 sube la escalera azul; en el "techo" hay un jarrón, agáchate y cuando estés iluminado salta, busca la poción, tírala, ve a la puerta mágica y métete al jarrón para ir al mundo 7-1.

Carlos A. Martínez.

LOS GRANDES de Nintendo®

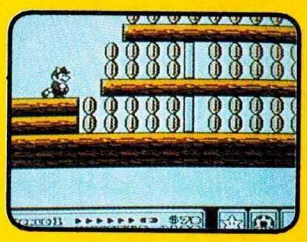
RECOMENDADOS POR C. ITOH

★ Favoritos ★



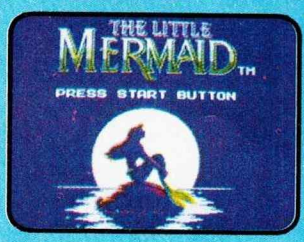
1 SIMPSONS II

La más nueva aventura de Bart en un cartucho con una gran variedad de escenas, sube rápidamente al primer lugar.



2 Super Mario 3

Aunque este mes bajó un lugar, este título es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.

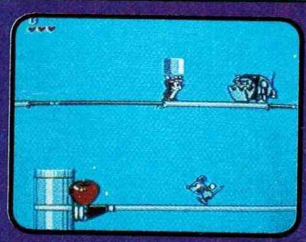


3 Little Mermaid

La sirenita es un cartucho tan simpático y bien hecho que es natural que haya llegado al tercer lugar.

4.-T. M. N. T. II
5.-BATTLETOADS
6.-TINY TOON
7.-TECMO SUPER BOWL
8.-BASES LOADED III
9.-TALE SPIN
10.-THE FLINTSTONES

❖ Clásicos ❖

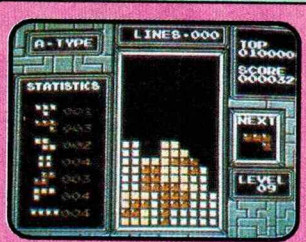


1 RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu Nintendo. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.

2 Super Mario 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.



3 TETRIS

El clásico de destreza de todos los tiempos, favorito de niños ... y adultos.

4.-PUNCH-OUT
5.-DUCK TALES
6.-RAD RACER
7.-SUPER C
8.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
9.-GOAL
10.-BATMAN

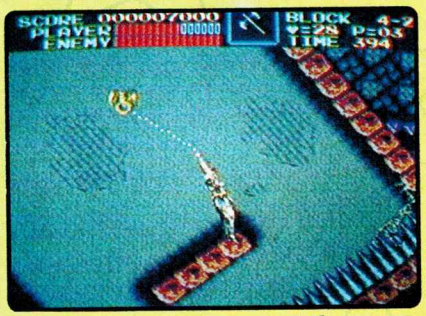
La bola de cristal

Cada 100 años, las fuerzas de la obscuridad renacen, Drácula ha vuelto, pero para su desgracia Simon también.

En esta escena la maleza se mueve con el viento.

La nueva secuela de los Castlevanias hace su triunfal entrada al Súper Nintendo mostrando cualidades que nunca se habían visto en un juego casero; sonido orquestal, fondos padrísimos, enemigos gigantescos y, sobre todo, una gran cantidad de efectos visuales que te asombrarán.

Belmont en plena acción, contra el murciélago hecho de tesoros.

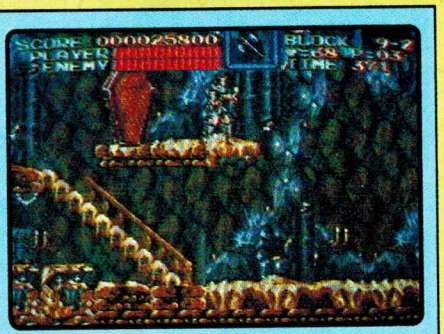


En esta escena Belmont tiene que colgarse porque el cuarto gira y puedes caer a los picos.

Esta vez Simon deberá enfrentarse a su archi-enemigo, pero antes pasarás por 11 siniestros niveles llenos de trampas y enemigos que intentarán detenerte a toda costa.

La batalla final: Drácula vs Belmont.

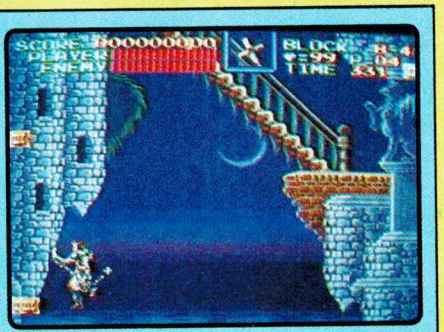
Pero tus enemigos no son los únicos que han aprendido trucos nuevos,ya que Simón ha aprendido a lanzar su látigo en 8 direcciones y también a ondularlo para defenderse de ciertos enemigos; además aprendió a atorar su látigo para colgarse y pasar obstáculos.



Al llegar a la escena llena de tesoros sube al lugar donde indica la foto y cuando te jale el fondo presiona el control hacia ↑ .

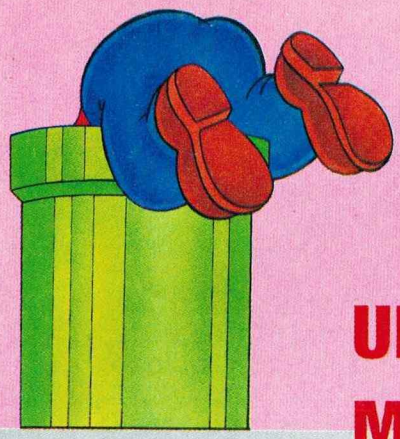
SPOT

Súper Castlevania 4 para Súper NES.
¡Súper sensacional!



Antes de subir las escaleras que te llevan a Drácula salta al vacío y encontrarás una base invisible, ahí te darán todo para vencer a Drácula.

AXY



¿Qué hay dentro de...?

TUS JUEGOS DE NINTENDO

UNO DE LOS MAS GRANDES MISTERIOS DE LA HUMANIDAD

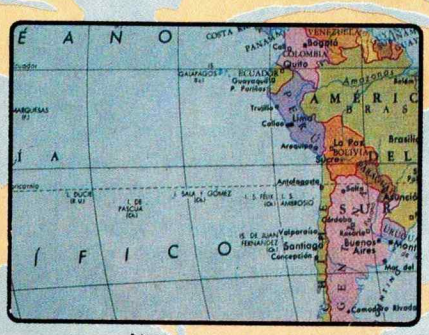
Una de las figuras arqueológicas más misteriosas del mundo son los Gigantes de Piedra de la Isla de Pascua, una isla con una superficie de apenas 20 km^2 cuyo punto más cercano es Chile en el Continente Americano. ¡Imagínate!, queda a más de 3,000 km. por eso se dice que es uno de los lugares más aislados del mundo.

Pues bien, en este solitario lugar llamado así porque cuando un grupo de holandeses lo descubrió era día de Pascua, se encontraron más de 600 cabezas de piedra con un peso que variaba entre las 50 y 70 toneladas.

Generaciones de científicos aún no se explican cómo llegaron a la isla sus primeros pobladores, ni cómo fue posible que movieran a esos gigantes y los enterraran en la tierra.

El misterio de esto es que en ese lugar no existen árboles grandes que les permitieran usar sus troncos para rodar o empujar las cabezas.

Algunos de estos gigantes alcanzan los 21 metros, el equivalente a un edificio de siete pisos y a veces están enterrados desde la cintura y sólo sobresalen el cuello y la cabeza. Otra cosa increíble es que sobre las estatuas colocaron un sombrero o "Pukao", también hecho de piedra. ¿Cómo lo colocaban?

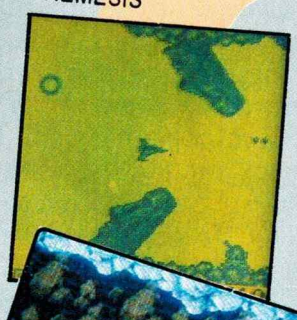


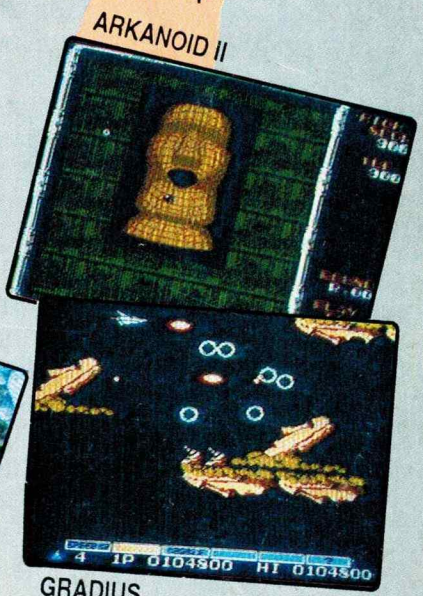
Nadie lo sabe, ni tampoco porque las 600 cabezas, miran todas hacia el Océano Pacífico.

Algunos investigadores opinan que para tallar y transportar estas figuras de piedra, los moradores del lugar pudieron recibir ayuda extraterrestre, lo que no se ha confirmado.

Tanto misterio ha hecho que algunos juegos de Nintendo incluyan las Cabezas de la Isla de Pascua: Star Tropics, Gradius, Life Force y Arkanoid en Nintendo; Súper Mario Land y Nemesis en Game Boy, así como Gradius III en Súper Nintendo.

La próxima vez que veas estas cabezas en un cartucho de Nintendo, en un libro o en una foto, platícale a tus amigos o a tus Papás lo que acabas de aprender.





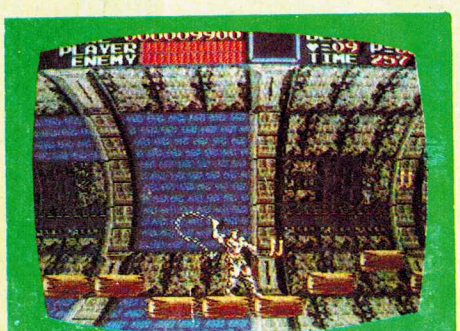
F-ZERO

La tensión aumenta, tus contrincantes no se ven con buenas intenciones; ¡arrancan! si esto suena emocionante, es sólo el principio.

La flecha te acelera a más de 900Km/h.

F-ZERO es el primer juego de carreras para el Súper NES, y es un juego súper emocionante y tan real que sentirás ir pegado al asiento al momento de arrancar.

Capitán Falcon recargando energía y a un lado Pico rebasando.



Para ser el campeón de la Fórmula-Zero deberás competir en 15 diferentes categorías, que son Knight, Queen y King, las cuales tienen 3 diferentes niveles de dificultad para que cada vez tengas que superar un mayor reto.

Si logras mejorar los récords, en la lista te marcará con asterisco tu posición.

Aquí podrás escoger una de cuatro poderosas naves con diferentes tripulantes y cualidades, como la Nave Golden Fox del afamado corredor Dr. Stewart la cual es la más rápida en salir, pero la más lenta durante la competencia. La Blue Falcon es piloteada por el misterioso capitán Falcon; esta nave puede ser muy buena para empezar a conocer la F-ZERO. También está la Fire Stingray del Samuray Goro, que es la nave más rápida del circuito, pero es muy lenta para encarrerarse; y por último está Wild Goose piloteada por el ex-militar Pico, la cual es la segunda nave más rápida y es muy buena para tomar las curvas.

Aunque estas naves sean tan diferentes entre sí, todas se manejan igual; con el pad mueves la nave, y si te encuentras brincando y mueves el pad hacia abajo o arriba, podrás brincar más lejos o poco, con los botones (Y,X) frenarás; con el botón B aceleras y con el botón A accionarás el turbo; también con los botones L y R podrás mover los alerones para más control en las curvas.

Las barras magnéticas te restan energía.

Además de competir contra tus adversarios, deberás sobreponerte a condiciones de la pista, como hielo, ventarrones o minas.
El vértigo de la velocidad disfrutarás en las extraordinarias pistas del circuito F-ZERO. Compite para ser el número uno.

Termina la Queen-League en clase Expert y aparecerá el Staff, además obtendrás la opción de "Master" que es un grado más de dificultad. AXY

Pilotwings

El sueño del hombre siempre ha sido volar y ¿Por qué no volver realidad esta fantasía a través de uno de los cartuchos más originales para el Súper Nintendo? ¡Claro que lo puedes hacer! y además con toda la seguridad del mundo.

Aquí tendrás que bajar para rescatar a los prisioneros

PILOTWINGS te elevará a distancias increíbles y paseará tus emociones por el mundo de la aviación al sorprenderte con su espectacular sistema de rotación, del cual ya platicamos en nuestro número anterior.

Sin embargo, para poder conducir cualquier tipo de vehículo o nave es necesario obtener una licencia que te permita hacerlo, así que deberás probar tus habilidades ante cuatro instructores: Tony te enseñará lo básico de paracaidismo y aviación; Shirley te dirá como usar un novedoso y padrísimo chaleco-cohete; Lance es un maestro muy estricto pero nadie mejor que él para mostrarte los secretos del Hangglider, y por último Big Al te hará un examen final sobre todo lo anterior.

El biplano volando a muy baja altura ¡Cuidado!

Si logras pasar tus exámenes, no sólo obtendrás tu licencia sino que serás elegido para llevar a cabo una misión especial de rescate en la isla de Izanu; es decir, un gran reto para un joven piloto.

Con Rocketbelt te sentirás en completa libertad.

Una vez lograda tu misión podrás probar los niveles para expertos en los que el clima y horarios serán factores que dificultarán tu capacidad como piloto.

De noche el viento es tu mayor problema.

Podemos afirmar, sin duda alguna, que PILOTWINGS reúne efectos visuales y de sonido muy difíciles de igualar.

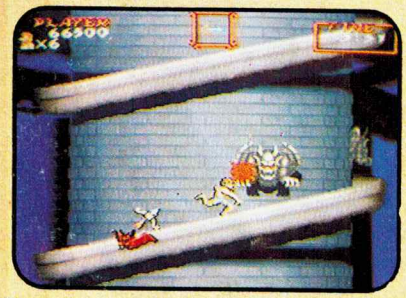
Analízalo y te convencerás.

Si con Hangglider caes en donde tiene que bajar Rocketbelt normalmente, encontrarás una escena secreta.

SPOT

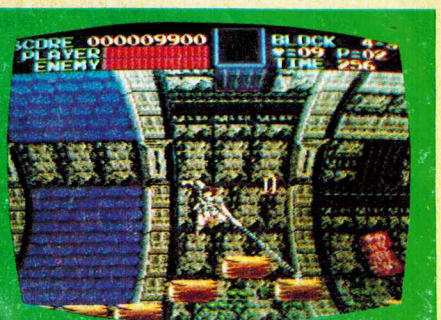
SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Arthur ha regresado en una de las mejores secuelas, pero ahora está mucho más preparado, ya que cuenta con nuevos poderes y la nueva habilidad de dar un doble salto, éste te será indispensable en tu trayecto para salvar a la bella princesa Prin-Prin.



En esta escena la torre del fondo girará cuando vayas subiendo.

Ahora, además de tu armadura normal, encontrarás una armadura adicional que incrementará el poder de tu arma; con ella podrás encontrar la armadura dorada con escudo con la que podrás acumular fuerza para lanzar un poder especial dependiendo del arma. Y podrás encontrar también el escudo azul que es más fuerte.
Armas, magos y trampas encontrarás en los cofres que aparecen en el camino.



Arthur a punto de rescatar a la princesa.

Dependiendo de la armadura que traigas, los magos tramposos te transformarán por un momento en bebe, foca, avispa o doncella y no podrás disparar.
El juego se desarrolla en 7 escenas, y cuando crees que ya lo terminaste tendrás que empezar de nuevo, porque sólo un arma especial te dará un brazalete para terminarlo en la 2a. vuelta.

En esta escena tendrás que actuar fríamente.

NIVEL 1 Atravesarás un bosque donde los zombies saldrán de la tierra; más adelante encontrarás unas olas gigantes.
NIVEL 2 Avanzarás por un barco a punto de hundirse y después en una balsa entre remolinos.
NIVEL 3 Aquí hay lava por todas partes. Luego avanzarás por torres que giran.
NIVEL 4 En casi todo el trayecto hay efectos de rotación de imágenes. Seguramente te sorprenderán.
NIVEL 5 Aquí está nevando hasta pasar la mitad, donde las avalanchas de nieve te regresarán.
NIVEL 6 Has entrado al castillo. El camino es corto pero peligroso.

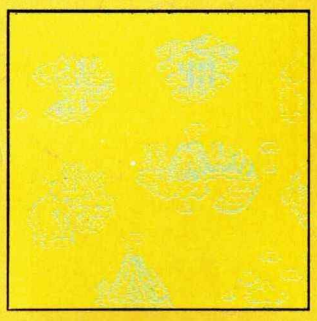
Todo el fondo gira dando un efecto impresionante.

NIVEL 7 Aquí encontrarás las cabezas del primer jefe por todos lados.
Este juego muestra lo que se puede lograr con Súper NES ¡Acción pura!

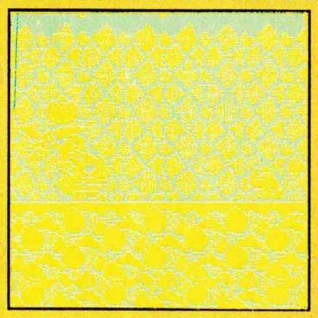
Cuando enfrentes al segundo jefe, deberás estar preparado con el poder acumulado, para que cuando te vayan a tocar los torpedos sueltes el poder y seas invencible por un instante.
AXY

La bolita de cristal

ADVENTURE ISLAND
Todo juego clásico de Nintendo debe tener su versión para Game Boy, y Adventure Island no es la excepción.



La historia de este juego comienza cuando el Doctor Brujo secuestra a la princesa Tina y la lleva a un grupo de islas del Pacífico Sur, hasta donde debe llegar el valiente Mr. Higgins para buscarla y rescatarla.
Esta versión de Adventure Island para Game Boy es parecida a la segunda parte de la serie para NES, así que tendrás que completar 8 islas con una gran variedad de enemigos y jefes.
Además podrás contar con la ayuda de dinosaurios de 4 diferentes tipos, los cuales tienen diversas cualidades.



Si tú eres un fanático de las series de Adventure Island, y en especial de la segunda parte, este es un juego muy divertido que debes jugar.

LOS GRANDES de GAME BOY

Nintendo GAME BOY

1 .-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa. Divertido y súper emocionante.

Nintendo GAME BOY

2.- T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder.
Con gráficos muy buenos

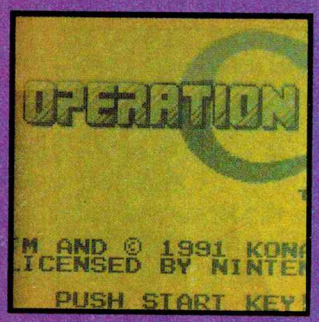
Nintendo GAME BOY

3.-Castlevania II
Belmont Revenge
Vive una sorprendente aventura a través de cinco castillos llenos de enemigos tenebrosos y jefes nada fáciles de vencer.

4.-DUCK TALES
5.-OPERATION C
6.-TETRIS
7.-W W Superstars
8.-Dr. Mario
9.-World Cup Soccer
10.-SPIDERMAN

GAME BOY

CURSO Nintensivo



Ha pasado ya algún tiempo desde que Escorpión y Mad Dog destruyeron a la organización extraterrestre Red Falcon, pero ahora otra organización llamada Black Viper (aliada de Red Falcon) intenta establecer una base en la tierra y para detenerlos se ha escogido a un hombre: Escorpión.

Operación C es un gran juego para Game Boy y en este Curso Nintensivo te daremos varios tips para que termines con Black Viper.

La aventura se desarrolla en dos tipos de escenario: las escenas 1,3 y 5 son de acción horizontal, donde verás a Escorpión de lado, y las escenas 2 y 4 son tipo aéreo, ya que verás a Escorpión por arriba,

Pues bien, hacia donde muevas las flechas del control, Escorpión dirigirá su ataque, con el botón B disparas y con el botón A brincas (excepto en las escenas 2 y 4). Además podrás tomar los diferentes tipos de armas que aquí te mencionamos.

ARMAS Y ESPECIFICACIONES

Shot Gun o Ametralladora.-Es el arma con la que empiezas o que te dan si eres eliminado. Es de regular poder y limitado rango, pero muy veloz.

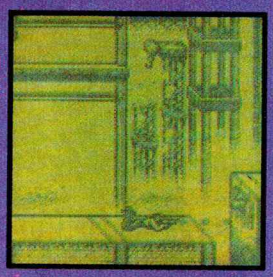
Spread o Expansiva.-Es un arma de regular velocidad, regular poder, pero con el mejor rango y es la única que incrementa su poder si se toman 2 símbolos "S", uno después del otro.

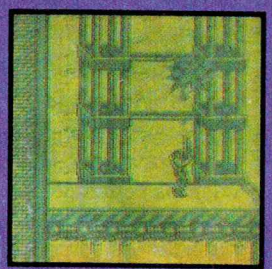
Homing o Dirigida.-Arma de regular velocidad, regular poder y regular rango; esta es el arma ideal para los principiantes y para vencer a los jefes, su único problema es que muchas veces se dirige al enemigo más lejano y no al que está más cerca.

Fire o Fuego.-Es un arma de regular velocidad, muy potente y buen rango; es un arma que explota cuando hace contacto, su único problema es que sólo puede disparar 2 tiros a la vez.

BASE 1

Cañones en la pared.-No es necesario arriesgarse para eliminarlos, aunque tengas la ametralladora. Al disparar acostado tus tiros les darán y así evitarás que ellos te peguen; practica tus brincos en esta parte.

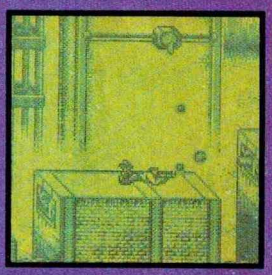




En el elevador, si permaneces disparando hacia arriba, donde indica la foto, todos los enemigos se dirigirán automáticamente a tus disparos.

OPERATION C™

A estas lanchas las vencerás muy fácilmente si posees el arma dirigida; si no la tienes, cuando aparezcan brinca y dispara moviendo el control hacia abajo.

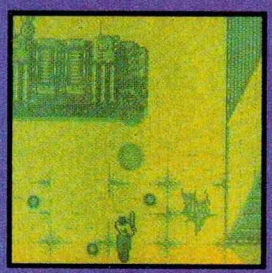


Ten mucho cuidado en esta parte; destruye el primer cañón cuando apenas sea visible, después sube disparando así ↗ para le pegues al cañón móvil, si no lo destruyes agáchate y dispara donde indica la foto Z para evitar que te den.

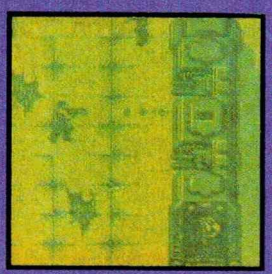
Enemigo Escena 1.-Este poderoso submarino puede ser un dolor de cabeza, pero si traes el arma dirigida, sólo tendrás que cuidarte de los proyectiles; si no la traes cuando se abran las compuertas de los lanza-misiles, brinca, dispara hacia abajo y quítate rápido. Al estar abiertas es cuando son vulnerables; también ten cuidado con los pequeños disparadores, a los que vencerás igual que a los lanza-misiles. Sólo podrás vencer al submarino cuando destruyas a los 5 lanza-misiles.

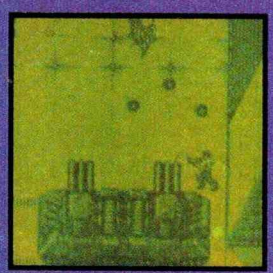
BASE 2

Primer tanque.- Para vencer fácilmente a este enemigo, trata de permanecer al lado derecho del disparo de los cañones (como lo indica la foto). Abajo sólo tendrás que cuidarte de ese proyectil, ya que si permaneces hasta abajo los de los lados no te alcanzarán, pero los tuyos sí alcanzarán a los de ellos.



Segundo tanque.-Este tanque saldrá del lado derecho y al principio te lanzará una bomba, así que pégate al lado izquierdo de la pantalla, pero cuidado porque seguirán saliendo enemigos. Dispara a la parte de la que te lanzarán la bomba; si tienes ametralladora tendrás que acercarte un poco y cuando destruyas esta parte dispara a las ametralladoras de los lados. Al vencerlas podrás seguir avanzando.





En el río trata de disparar en diagonal para darles a los cañones que están enmedio; abusado porque aquí saldrá un homing que te facilitará las cosas.

Tercer tanque.-¡No hay problema! sólo posiciónate donde indica la foto y dispara; pasará a la historia rápidamente.

Enemigo Escena 2.-Un gran tanque deberás pasar; verás que son 2 tanques normales pero unidos. Para destruir estos tanques utiliza la técnica que te dimos para vencer al primero. Una vez que los hayas vencido concentra tu fuego en la unión que te dispara (si no destruyes los tanques primero, no le podrás pegar); hazlo en diagonales para evitar que te de.

LA JUNGLA

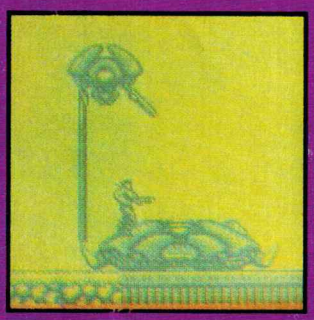
Cañones escondidos.-Cuando veas en el piso cuadros como el de la foto espérate a que te salgan 2 enemigos de atrás, véncelos y avanza. Al salir el cañón agáchate y dispara; esto lo hacemos con el fin de evitar que los enemigos salgan cuando estémos agachados, porque no podremos voltearnos y nos golpearán.

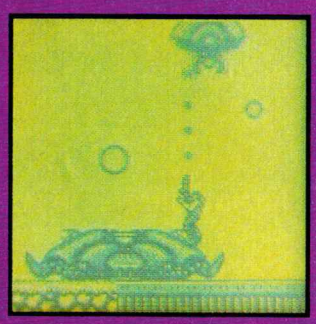
Caída de piedras.-Aquí espera a que caigan las 2 primeras piedras, después pasa corriendo y disparando → para que destruyas las otras sin que te toquen.

Primera subida.-Empieza a brincar para escalar pero ten cuidado con los cañones que aparecen, generalmente en las orillas de la pantalla. Ahora trata de brincar disparando hacia arriba para vencer algunos posibles enemigos.

Minijefe.-Ten cuidado porque te atacará con pequeños Aliens y soldados; con sólo destruir una parte de su base este jefe huirá.

Segunda subida.-Usa la misma técnica que en la primera subida, pero esta vez ten cuidado con los buzos que están escondidos en la cascada.

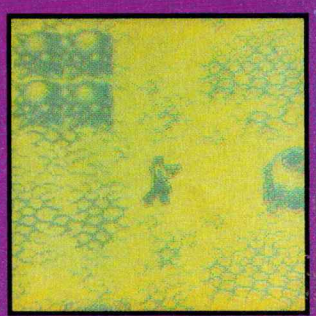




Jefe Escena 3.-Para este difícil enemigo usa la siguiente técnica: dispara al primer cañón de la parte de abajo, pero con cuidado porque él también te disparará. Cuando la destruyas, párate donde estaba y desde ahí dispara a la parte de arriba; después que te dispare 2 rayos pásate del otro lado y destruye el cañón. Luego súbete otra vez donde estaba el segundo cañón y desde ahí dispárale a la parte de arriba; no dejes de disparar, ya sea en diagonal o para arriba, sólo así lo vencerás.

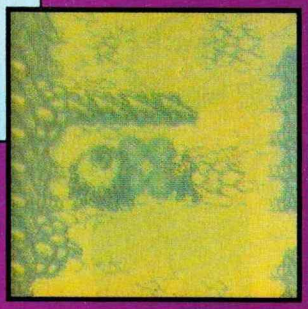
BASE ALIEN

Capullos.-Cuidado con estos capullos; dispárales de lejos y saldrán 3 pequeños Aliens que deberás vencer disparando, porque si te pasas se abrirán detrás de ti y será más difícil darle.

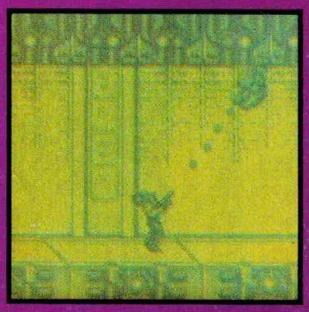


Víboras.-Las víboras que salen de la pared obstruyen tu camino, pero sólo tienen cierto alcance; pónte en la orilla contraria, avanza un poco y ya no saldrán.

Homing Escondido.-Dispara a este capullo muchas veces y aparecerá un Homing; avanza un poco la pantalla para que no salga la víbora y regresa rápidamente por él. *AXY*

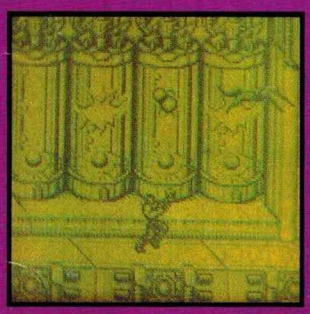


Jefe 4 escena.-Vencer a esta gran araña no es difícil, sólo ponte en donde indica la primer foto y cuando se aleje dispara hacia la derecha para destruir sus balas. Al acercarse dispara hacia ↑ para pegarle y destruir sus balas; no tengas miedo con el lasser que rebota, si te pones correctamente donde te indicamos, no te tocará.



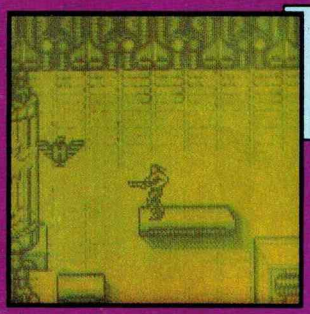
CUARTEL BLACK VIPER

Mucho ojo con los cañones que están en el techo; para vencerlos deberás pasar corriendo y disparando en ↗ sin detenerte; otra forma es avanzando un poco y cuando te empiecen a atacar, brinca y dispárales.

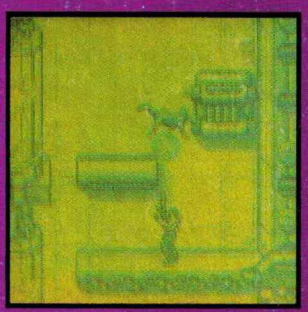


Los Aliens que se encuentran en estas incubadoras saldrán y tratarán de atacarte. Avanza disparando en ↗ y los acabarás.

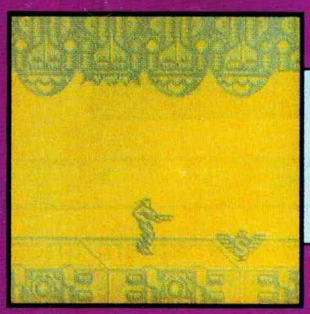
1er. Subida.-Prepárate a pelear contra Aliens y soldados, en esta corta subida. Al brincar dispara hacia arriba para evitar problemas; brinca con mucho cuidado.



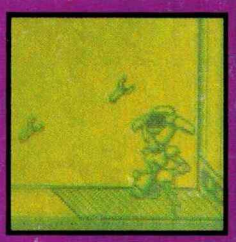
Al final de la primera subida hay una incubadora con un Alien adentro, dispárale y después de varios tiros te dará un Homing. *SPOT*



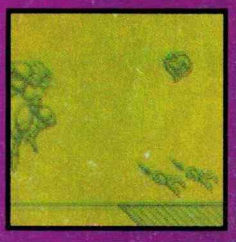
2a. Subida.-Esta subida la tomarás en un ascensor. Para pasar más fácil manténte enmedio del elevador disparando hacia arriba; cuando salgan Aliens y se te arrojen sólo agáchate sin dejar de disparar; con los rayos también tendrás que agacharte.



En el último pasillo (después de los cañones), encontrarás 3 bases en el techo que te arrojarán bolas; vence a las dos primeras y con la tercera manténte disparando para destruir las bolas. Después te regalará un Spread. *SPOT*



Jefe.-Ahora te enfrentarás a un poderoso robot guardián que primero te atacará con misiles, y la forma para evadirlos es la siguiente; Cuando el robot se encuentre a la izquierda de la pantalla te arrojará 4 misiles, pásate rápidamente a la orilla derecha de la pantalla y espera hasta que el cuarto misil esté a punto de caer, entonces brinca rápidamente (si lo haces antes caerás sobre la explosión).
Más adelante, cuando el robot se pase a la derecha, corre al lado contrario repitiendo la misma operación de los misiles, sólo que esta vez con el segundo misil que te arroje.
Después de que le hayas dado unos tiros, te lanzará sus brazos, bríncalos. Ahora volverá a atacarte con misiles pero antes de pasarse al otro lado regresarán sus brazos, así que estáte muy pendiente para que también los puedas brincar.
Cuando lo venzas se abrirá la pared y tendrás que dirigirte hacia un pasillo donde evitarás algunos rayos; al final encontrarás al Jefe de Black Viper para la batalla final.



Te deseamos mucha suerte en esta aventura y te aseguramos mucha diversión.

Para seleccionar Escena presiona: ↑↑↓↓←→←→ *B,A,B,A y start.*

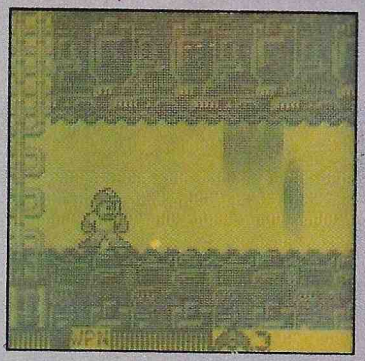
MARIADITOS

MEGAMAN Dr. Wily´s Revenge

En la última escena (fortaleza de Dr. Willy) se me acaba la energía y las vidas¿hay una forma de hacer vidas y energía?

Ernesto Escutia

Sí. En la parte que indica la foto, destruye los tornillos que salen del suelo con el arma de elecman, así te darán energía para Megaman, armas y hasta vidas.

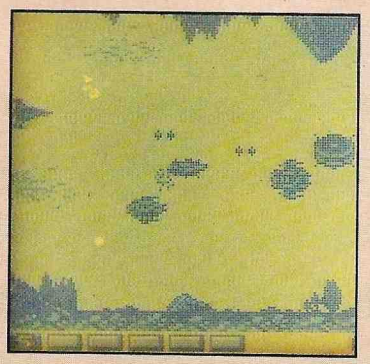


NEMESIS

Ya he terminado varias veces el cartucho de Nemesis, pero no pasa nada, sólo vuelvo a empezar, ¿es ése el final?

Carlos Castillo

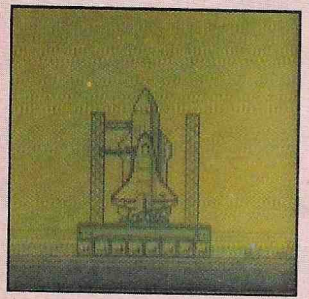
No. Para poder ver el final de este juego es necesario que empieces desde la primera escena y pases todo. Si escoges de la segunda escena en adelante, no podrás ver el final.



TETRIS

En TETRIS he terminado el 9-4, y salen unos bailarines, ¿sale alguna otra cosa si termino el 9-5 o nada más los bailarines? **María D. Esquivel**

Las imágenes hablan.



Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO

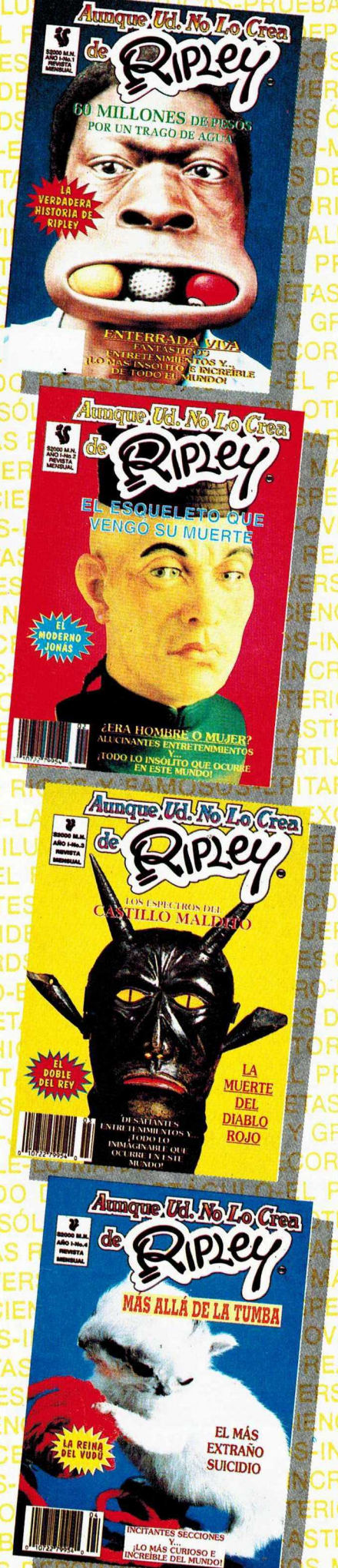
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

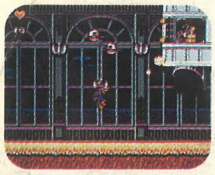
¡Y MUCHO MAS!

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley®

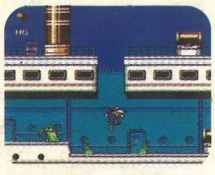
DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.



En este caso sólo hay un pato que no puede meter la pata.



Ojo con los huevos voladores de Picacero, pueden dejarte frito para siempre.



Desde la fortaleza flotante del crimen de Picacero el peligro llega en oleadas.

Será mejor que te muevas rápido porque estas tortugas son todo menos lentas.

F.O.W.L. ha convertido St. Canard en un paraíso del crimen. La misión del pato Darkwing es que los culpables paguen el pato. ¿Sencillo? Para nada. Hay 7 peligrosos niveles donde archi-enemigos como Picacero, Quackguasón y Mega Volt le esperan para desplumarlo. Sin tu ayuda está perdido, así que ¡éntrale al caso hoy mismo!

CAPCOM®

Licensed by Nintendo® for Play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Darkwing Duck © Disney. © 1992 CAPCOM USA, INC. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo of America, Inc.